차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

電撃王 독점 기사제휴

GAME CHAMP

98.7

초 기대작 특급 정보 퍼레이드
「파이널 판타지VIII」 VS 「D의 식탁2」

공략

- **PS** 소우카이기
- 더 킹 오브 파이터즈 '97
- 길티 기어
- **SS** 슈퍼로봇대전F 완결편
- 쉐도우즈 오브 더 터스크
- 봄버맨 히어로
- **ARC** 플라즈마 스워드

특보

- DC로 최종 결정짓고 새롭게 출항하는 「D의 식탁2」
- 또 하나의 핵폭풍이 몰아 친다 「파이널 판타지VIII」
- 건 블릿을 능가하는 코믹 슈팅 PS용 「건발」
- 최고의 액션이라면 나를 기억하라! 「툼 레이더3」
- PS의 「메탈기어」, N64에는 내가 있다! 「윈백」
- 격투 매니어가 원하는 모든 것 「소울 칼리버」
- 마지막 히든 캐릭터 공개!! 과연… 「에어가이츠」



「마도전기 – 잉방진창 기말고사」



사이버 가수 '류시아' 초대형 브로마이드

9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177

임시특가 7,000원

ABC 부수공사기구 한국ABC가입



어린이 주스
카프리썬
국내생산기념 경품 대잔치
언제 어디서나 카프리썬!
오렌지,사파리,알라스카아이스티,체리,딸기키위,파워팀
6가지 상큼한 과일맛! 책가방에 쏙, 주머니에 쏙 ~
어린이 주스 카프리썬!
행운을 잡아봐!
□□□□은 책가방에 쏙, 주머니에 쏙 들어가는 □□□주스 입니다
●응모기간: 1998년 6월15일~7월9일(25일간)
●응모방법: - 관제엽서 등을 이용하여 빈칸의 정답을 적어 보내주세요.
-자동응모전화 ARS (02)700-2662 로 직접 참여하세요.
●경품내용
♦4등(50명) 게임CD팩 - NBA 라이브 98
- 트리플 플레이 99
- 삼국지 천명
- 창세기외전
- 아마란스 3D
♦2등(10명) - 현대 수퍼컴보이
♦1등(1명) - 펜티엄급 PC
♦3등(30명) - 고급 스케이트보드
♦5등(100명) - 카프리썬 축구공
●보내실 곳: (우편번호) 137-600 서울 서초우체국 사서함 67호
(주)농심 카프리썬 담당자앞 (문의전화:3452-7717)
* 보내는 분의 주소, 전화번호, 이름, 성별, 나이를 꼭 써주세요.
●당첨자발표: 1998년 7월 15일자 어린이신문
(소년한국,소년동아,소년조선) / ARS
카프리썬
안성공장 준공!
카프리썬
Orange
Cherry
농심


98년 화제작
VIDEO GAMES
Zero Point™
제로포인트
UNiCO
© 1998 UNICO Electronics CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



상상속의 액션이 현실로 다가온다!
NEW TYPE
UNICO
SHOOT AT A TARGET
START
1,2 플레이어 대결용 건 슈팅게임
현실감있는 반동이 되는 GUN(총)
도중참가 가능한 2인 동시 플레이
선명한 화질의 화려한 그래픽
흥미있는 다양한 게임 장면(SCENES)
UNICO ELECTRONICS CO., LTD.
서울 마포구 서교동 375-36 한성B/D
TEL:(02)334-0877 FAX:(02)333-9199 (02)701-9129

'98 정보문화의 달 장학생 선발을 위한

제2회 컴퓨터 재능대회

컴퓨터로 폼나게 신문 만들기

꽁꽁 숨겨놓은 컴퓨터 실력! 그 동안 멋지게 뽐낼 기회가 없었다구요?
이제, 제2회 컴퓨터 재능대회에서 마음껏 펼쳐보세요.



주 최 : 한국정보문화센터

주 관 : 한국우주정보소년단, 컴키드 (어린이 컴퓨터 전문 교육 COMKID)

후 원 : 정보통신부, EBS, 숭실대학교, 멀티미디어 교육지원센터, 전자신문

협 찬 : LG 소프트 (척척박사), HEWLETT PACKARD (Expanding Possibilities), 인터넷PC통신 넷츠고 NETSGO, I-SOFT

■ **참가대상** - 전국 유치원, 초,중,고등학생 및 교사(단체지도)

■ **공모내용** - 개인 및 단체별로 PC를 활용하여 가족신문, 학교신문을 제작, 창작 편집후 제출.(※대회요강의 신문 제작법 참조)

부 분	과 제	내 용	비 고
개인	가족신문	* 주제 - 컴퓨터를 이용한 우리가족 이야기로 신문구성은 자유 * 규격 - 유치원, 초등 (A4크기 1면 이상) - 중고등 (A4크기 4면 이상) - 디지털 신문 용량은 10MB 이하	
단체	학교신문	* 주제 - 학교신문(특정주제 가능-과학신문)으로 신문구성은 자유 * 규격 - 유치원, 초등 (A4크기 4면 이상) - 중고등 (A4크기 8면 이상) - 디지털 신문 용량은 10MB 이하	팀구성 할것 (교사1명 +학생3명~9명)

■ **제작방법** · 일반제작-한글, 훈민정음, MS-Word, 코렐 등 프로그램 제한 없음
· 디지털 제작 ① 일반제작 프로그램으로 제작후 html로 변환 ② 나모웹에디터, frontpage, pagemill 등 홈페이지 제작도구 제한 없음(디지털 신문 출품작은 추후 넷츠고 대회 갤러리에 전시됨)

■ **접수기간** - 1998년 6월 20일 ~ 1998년 7월 20일

■ **시상 및 발표** · 발표 - 1998년 8월 10일(월) 소년동아일보 게재
· 시상 - 1998년 8월 12일(수) 오후2시 숭실대학교 한경직 기념관

■ **접수방법** · 우편접수 - 컴퓨터 재능대회 사무국 : 137-070 서울 서초구 서초동 1631-5 수복빌딩 6F 한양컴엔컴 전략사업팀 (당일 소인유효)
· 지역 방문접수 - 한국우주정보소년단 지방본부/ 컴키드 전국 교육센터(안내도 참조)
· 통신접수 - 넷츠고 대회 홈페이지(go newscom)
※ 디지털 제작 응모자는 통신접수 필수이며 일반 제작 응모자도 통신접수 가능

■ **제출서류** · 우편 및 방문접수 ①참가신청서 1부 ②출력물 1부(칼라출력) ③파일 저장된 플로피 디스켓(3.5인치) 또는 CD-Rom
· 통신접수 ①온라인 참가 신청 ②출품작 파일(넷츠고 대회 홈페이지에서 신청, 접수 후 파일 등록)

■ **신청서 교부 및 문의처** · 컴퓨터 재능대회 사무국 02)522-8955~7
· 한국우주정보소년단 02)549-6370 (http://www.yaknet.or.kr)
· 컴키드 본사 02)592-6580
· 컴키드 전국 교육센터/컴키드 홈스쿨 방문교육 지사
· 넷츠고 대회 홈페이지 (go newscom) http://www.netsgo.com
· 컴키드 대회 홈페이지 (http://www.comkid.co.kr)



■ **기타**

· 가정에 멀티미디어 장비(컴퓨터, 스캐너, 프린터 등)가 없는 경우 컴키드 전국 교육센터에서 무료로 장비사용이 가능하며, 각 지역 컴키드 선생님이 사용법 및 제작방법을 친절히 도와드립니다.
(방문시 참가 기념품 증정)
에듀넷의 go yaknet 자료실과 넷츠고 대회 홈페이지에 오시면 제1회 대회 수상작을 보실 수 있습니다.

■ **시상내역**

시상구분		부 문			시상내역	비 고
대상	정보통신부 장관상	유치원 및 초등학생	개인	2명	상장, 상금(50만원)	
			단체	1팀	상장, 부상(펜티엄PC)	학교정보화 S/W 지원
		중 · 고등	개인	2명	상장, 상금(50만원)	
			단체	1팀	상장, 부상(펜티엄PC)	학교정보화 S/W 지원
	문화관광부 장관상	종합	1개학교(교원수여)		상장, 부상-멀티미디어 장비(PC,CD-Writer,스캐너,프린터)	학교정보화 S/W 지원
금상	한국정보문화센터 사무총장상	유치원 및 초등학생	개인	3명	상장, 상금(30만원)	
	한국우주정보소년단 총재상		단체	1팀	상장, 부상(CD-Writer)	학교정보화 S/W 지원
	숭실대 총장상	중 · 고등	개인	3명	상장, 상금(30만원)	
	한국우주정보소년단 총재상		단체	1팀	상장, 부상(CD-Writer)	학교정보화 S/W 지원
은상	한국휴렛팩커드상	유치원 및 초등학생	개인	5명	상장, 상금(20만원)	
	한국우주정보소년단 총재상		단체	1팀	상장, 부상(스캐너)	학교정보화 S/W 지원
	SK텔레콤 사장상	중 · 고등	개인	5명	상장, 상금(20만원)	
	한국우주정보소년단 총재상		단체	1팀	상장, 부상(스캐너)	학교정보화 S/W 지원
동상	컴키드 사장상	유치원 및 초등학생	개인	7명	상장, 상금(10만원)	
	한국우주정보소년단 총재상		단체	1팀	상장, 부상(프린터)	학교정보화 S/W 지원
	컴키드 사장상	중 · 고등	개인	7명	상장, 상금(10만원)	
	한국우주정보소년단 총재상		단체	1팀	상장, 부상(프린터)	학교정보화 S/W 지원
장려상	컴키드 사장상	유치원 및 초등학생	개인	30명	상장, 부상(교육용S/W패키지)	
	한국우주정보소년단 총재상		단체	10팀	상장, 부상(교육용S/W패키지)	
	컴키드 사장상	중 · 고등	개인	30명	상장, 부상(교육용S/W패키지)	
	한국우주정보소년단 총재상		단체	10팀	상장, 부상(교육용S/W패키지)	
특별상	EBS 원장상	기획	단체	1팀	상장, 부상(디지털 카메라)	
	멀티미디어 교육지원센터 소장상	통신활용	단체	1팀	상장, 부상(디지털 카메라)	
	전자신문사 사장상	편집	단체	1팀	상장, 부상(디지털 카메라)	
	숭실대 총장상	창의성	단체	1팀	상장, 부상(디지털 카메라)	

한국우주정보소년단 본 · 지부 연락처 및 컴키드 전국 교육센터 / 홈스쿨 방문 교육 지사

에듀넷 · 하이텔 go yaknet
http://www.yaknet.or.kr
한국우주정보소년단
중앙본부 02)549-6370
지방본부
서울 02)756-8408
부산 051)643-2842
대구,경북 053)752-1997
광주,전남 062)368-1078
인천 032)885-7284
대전,충남 042)284-7561
울산,경남 0551)22-0619
경기 0331)251-4369
충북 0431)276-2767
전북 0652)254-9638
강원 0364)481-0882
제주 064)64-4191
컴키드 전국 교육센터
컴키드 본사 02)592-6580
서울(02)
홍은 3216-7075
오금 431-3646
고덕 441-3583
목동1호 654-7590
중계 951-3258
은평 신사 303-8326
가양 등촌 659-1692
동작 상도 816-0533
가락 대진 449-5674
사당 584-7793
청담 새문안 546-0473
신촌 이대 363-1852
반포 592-6580
경기
구리 수택 0346)62-8527
일산 후곡 0344)916-5951
성남 신흥 0342)733-0975
일산 호수 0344)904-7581
수원 0331)223-1610
광명 02)806-9747
부천 032)321-6361
인천 연수 032)818-0074
분당 정자 0342)716-8018
이천 0336)32-6337
화정 0344)979-2120
인천 연안 032)885-2940
김포 0341)84-9001
안산 동아 0345)83-7231
의정부 미래 0351)877-0186
오산 0339)375-7022
남양주 마석 0346)595-9458
산본 0343)95-3982
강원
원주 단계 0371)45-5855
춘천 0361)56-8088
강릉 0391)651-3211
강원 횡성 0372)43-1202
부산
해운대 051)702-0026
대구
북대구 053)321-0185
경상도
영성 내외 0525)22-5633
경남 양산 0523)388-8008
포항 우방 0562)43-9221
포항 이림 0562)83-6141
안동 송현 0571)52-8048
영주 아시아 0572)34-5558
울산 남창 0522)39-7943
김해 동상 0525)35-3809
충청도
청주 율량 0431)212-1219
진천 0434)32-1010
천안 쌍용 0417)573-0804
충남 온양 0418)41-8194
천안 한뜻 0417)63-0280
대전 보람 042)626-9110
함덕 오동 0457)363-3620
제주
신제주 064)48-0354
제주 하나 064)53-6323
북제주 한림 064)96-3370
제주 연월 064)57-1551
홈스쿨 방문교육 지사
서울(02)
반포 591-7424
동작 사당 584-7793
노원 중계 938-9900
노원 중앙 952-9182
신촌 이대 363-1852
양천 목동 654-7590
경기
성남 0342)733-0975
이천 0336)32-6337
일산 후곡 0344)916-5951
화정 0344)979-2120
일산 남부 0344)904-7581
김포 0341)84-9001
산본 0343)95-3982
수원 영통 0331)204-0078
인천 남동구 032)435-1666
안산 중앙 0345)403-8720
인천 부평 032)504-6003
안양 0343)85-0482
수원 0331)41-4444
의정부 0351)8489-8489
부산
해운대 051)702-5083
부산 사하 051)291-0864
서사하 051)207-6112
대구
대구 시지 053)794-4001
대구 성서 053)591-9100
구미 0546)457-1430
경상도
경남 양산 0523)388-8008
포항 0562)84-6141
영성 내외 0525)22-5633
포항 중앙 0562)82-4677
진주 0593)835-3649
전라도
완도 0633)52-5999
순천 0661)744-3836
광양 0667)762-2421
충청도
청주 율량(상당) 0431)212-1219
천안 한뜻(신부) 0417)63-0280
진천 0434)534-8395
청주 홍덕(진천)
0431)213-1333
제주
제주 연월(중앙) 064)57-1561
신제주 064)48-0354

PC 게임지 사상 국내 최초「부수공사기구 한국ABC」가입

판매부수 1위

PC CHAMP

PC CHAMP가 월드컵 16강을 기원합니다

대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP

June 1998

6월호

FINAL FANTASY VII

긴급임수

파이날 판타지 7 체험판

3D가속카드 없이 실행가능 데모버전 수록

공략및 한글대화 해설 수록

TOTAL ANNIHILATION THE CORE CONTINGENCY

공략노하우

스타크래프트/ 트리플 플레이 99/ 하드볼 6/ 워로드 3

추천공략 / 기다려라! 내가 간다!

토탈 어나이얼레이션-코어의 반란

게임특집
아트리아 대륙 전기 2

기획특집
양치기 게임 8선

완벽공략

- 이스 이터널
- 에일리언 슬레이어
- 은하영웅전설 5
- 브리트라

절찬 판매중!

KRUSH, KILL 'N' DESTROY

슈퍼대작

정품 부록

정품만큼 유송한 유틸리티드 꽉꽉

※ PC CHAMP독자는 최고의 게임을 정품부록으로 받을 자격이 있습니다!

레드얼럿보다 더 박진감 넘치는

KKND

KKND 별책 공략본

3D가속카드 없이 FF7 실행가능 데모버전 수록

PC GAMER 독점기사특약

정가 7,800원(정품 CD부록 포함)

ABC 부수공사기구 한국ABC가입



엄청 쉽다! HP스캔젯5100C

기술의 차원이 다르다
스캐너의 개념을 바꿨다

차세대 스캐너 탄생

HP NO.1 신기술

I Intelligent
S Scanning
T Technology



● 권장소비자 가격 : 490,000원 (VAT별도)

스캐너의 기술혁명, IST로 스캐닝 작업이 훨씬 쉬워졌다.

HP만의 놀라운 기술, IST(Intellegent Scaning Technology)를 채용한 HP스캔젯 5100C-까다롭고 복잡한 스캐닝 작업과정을 인공지능이 처음부터 끝까지 대신해 줍니다. 이제, 초보자는 아주 손쉽게 전문가는 빠르고 완벽하게 스캐닝 작업을 할 수 있습니다.

어떤 복잡한 문서도 1번 스캔, 3번 클릭, 5분 작업으로 끝낸다!

- ■사진, 도표, 글자가 뒤섞인 복잡한 문서를 단번에 스캔하는 이중 이미지 스캐닝
- ■흑백 라인아트를 벡터파일로 저장하여 확대 화면에서도 로고 및 라인아트의 품질향상
- ■워드프로세서, 인터넷, 전자우편등 다양한 응용프로그램들에 클릭 한번으로 간단히 연결
- ■페이지 형식 보존, 왜곡된 부분 자동보정, 흐트러진 레이아웃 자동정렬 기능
- ■PrecisionScan 소프트웨어, HP칼라복사유틸리티, 광학 문자인식 소프트웨어 내장
- ■600ppi 하드웨어 수퍼 샘플링, 36비트 칼라 이미지 프로세싱

HP스캔젯5100C

HP FIRST
02)7690-543
HP스캔젯 5p-10030
HP스캔젯 5100C-10018
HP스캔젯 6100C-10017

GO HPK

http://www.hp.co.kr

SEJIN
대표: 02)668-1120

02)7074-802

02)551-8090

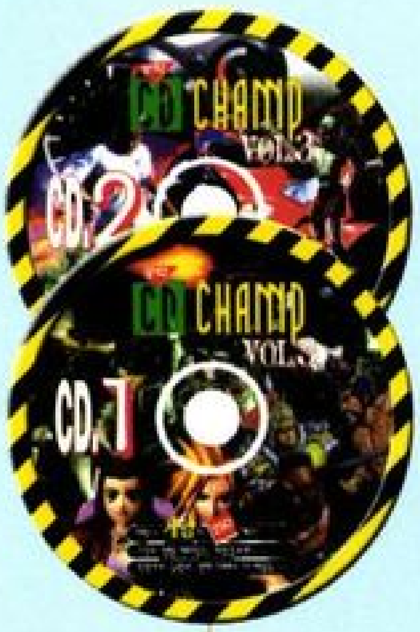
한국휴렛팩커드
컴퓨터 및 주변기기 유통사업본부
고객문의 센터 (02) 3270-0720

절찬리 판매중
서두르세요!!

공략 CD CHAMP 3호

VOL.3을 만난다!

새로운 스타일의 100% 게임 공략전문지





값 15,000원 (CD 2장 포함)

플러스 1

여러분의 컴퓨터를
오락실 게임으로 가득 채워드립니다.

스타크래프트, 야화 2, 서풍의 광시곡, 프린세스 메이커 3, 삼국지 천명, 이스 이터널, 도쿄야화 2, 밴티지 마스터 택틱스, 에베루즈 2··· 등 최신 인기 게임 완벽 공략에서부터

파이널 판타지 7, 삼국지 6, 붉은 매, 레드라인 레이서, X-COM : 인터셉터, 트리플 플레이 99, 라이덴 2··· 등 최신 데모 게임에 이르기까지 철저히 재미만을 생각했습니다.

준비된 재미, 이제부터 시작입니다.

게임별 컬러 브로마이드 「공략 맵」 제공!!

집에다 오락실 차렸나?
실행 가능한 게임이 250개

이해하기 쉽고 자세한 공략, 「공략 CD CHAMP」가 전해드립니다.

제우미디어

구입문의 : 3142-6841

책이 없다구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요.

서울지역/ 강남 영풍서 (02)554-3784 경동 도서 (02)471-2044 구로 대명서 (02)891-0622 도봉 성타서 (02)983-3900 동대문 자선 (02)245-3686 마포 전영서 (02)326-1866 서초 금비 (02)534-9075 송파 경학서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 성학서 (02)457-2891 등포 자성서 (02)847-8702 관악 영우서 (02)816-1788 서대문 예전서 (02)357-6045 종로 한일 (02)737-3491 강서 영민도서 (02)697-7995 동작 관학서 (02)823-5121 **경기지역/** 인천 (주)인광서적 (032)884-0801 인천 중앙도서 (032)527-9350 부천 해나 (032)663-6467 성남 한성도서 (0342)715-0066 수원 중원도서 (0331)41-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대일총판 (0344)977-4427 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 성심서 (0343)66-3400 의정부 희룡도서 (0351)876-6304 평택 경기문고 (0333)53-0524 여주 이천 남경서적 (02)971-2236 구리 지구 (0346)551-0306 **경북지역/** 경주 동화서적 (0561)772-4108 구미 청운서점 (0546)461-7824 김천 꽃동산 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 예문도서 (053)421-8958 대구 경북 (053)428-3200 상주 제일 (0582)535-2377 안동 중로 (0571)53-7575 영주 대한 (0572)32-8590 점촌 동명 (0581)555-3547 포항 예서서점 (0562)73-4870 **경남지역/** 마산 대명서 (0551)44-7428 울산 녹수 (0522)49-4275 진주 생터 (0591)55-3991 충무 동아일보 (0557)43-5785 **부산지역/** 김해 북부서 (051)895-4841 부산(남구)조선 (051)756-2727 부산(북구)해륙 (051)503-0154 부산(서구)전통 (051)466-9386 부산 현대서 (051)467-8011 **충북지역/** 제천 경북 (0443)47-3816 청주 생터서적 (0431)60-9472 충주 문학서 (0441)847-2819 **충남지역/** 논산 보문 (0461)32-3156 대전 청림서 (042)254-6799 천안 학생서적 (0417)551-3073 **강원지역/** 강릉 영동서적 (0391)645-3361 삼척 영동서 (0397)72-4959 속초 동아 (0392)32-1555 원주 남부서적 (0371)731-8424 춘천 경북서점 (0361)241-2015 **전라지역/** 광주 승일 (062)225-9134 순천 일광서점 (0661)52-4414 여수 대양서적 (0662)62-2111 목포 현대서적 (0631)44-2711 **전북지역/** 이리 대흥서적 (0653)52-3334 전주 세림 (0652)84-9884 군산 대흥서적 (0654)452-3434 **제주지역/** 제주 광장서점 (064)33-7030

게임부문
단행본

베스트셀러

국진이도 이 책 읽고 도사됐다!

RPG 게임 이젠 공략이 필요없다!

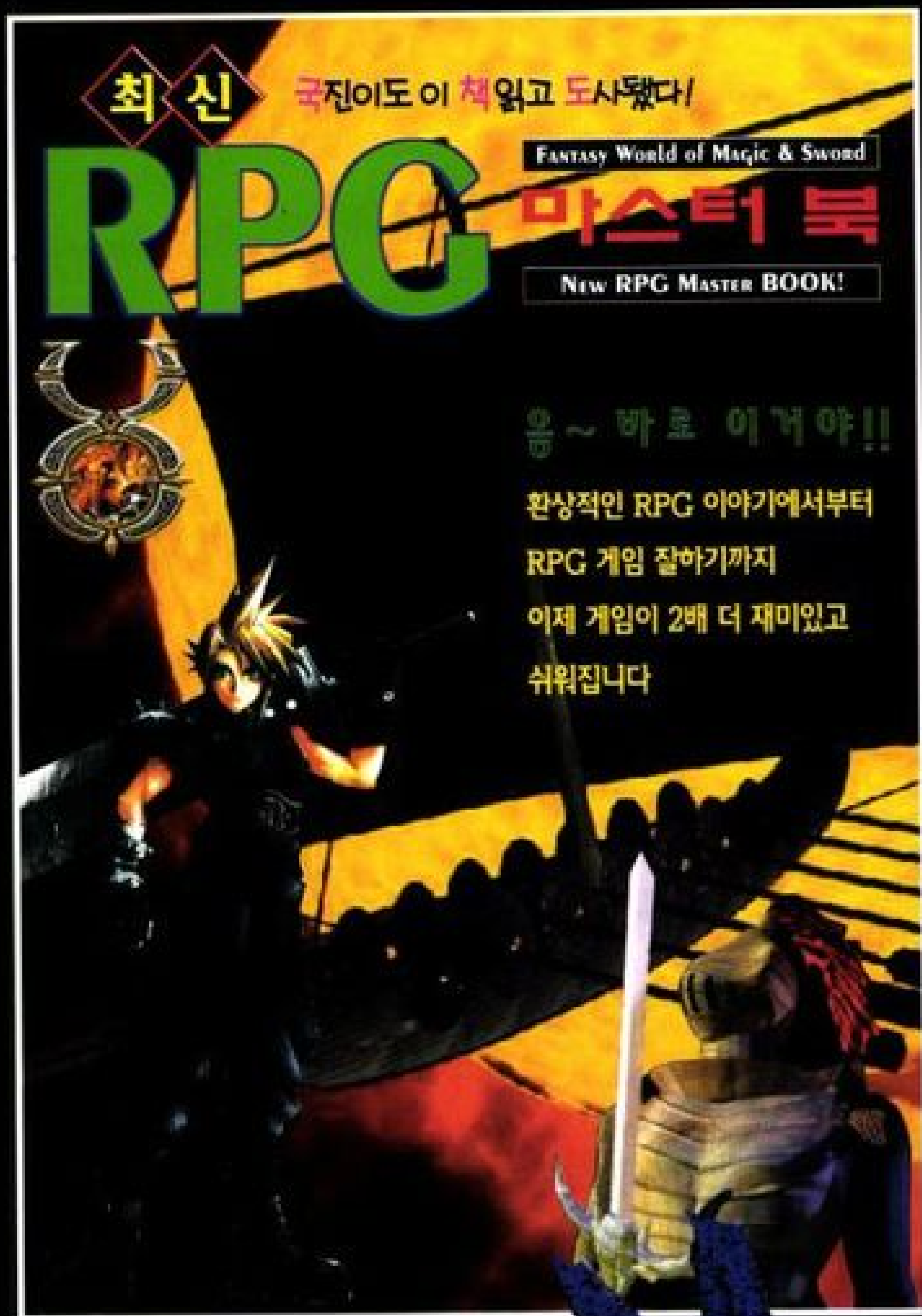
제우
게임 단행본
출간!



이 한권의 책이 RPG의 모든 것을 말해줍니다

환상적인 RPG 세계의 이야기와 역사
몬스터 철저 연구
마법과 아이템의 효율적 사용방법
종족별, 직업별로 분석한 캐릭터 신상명세서
RPG 게임 잘하기
RPG 게임 만들기 가이드

출발~ 환상의 세계로



값 8,000원

지금 서점에 있습니다.

구입문의: (02)3142-6886 또는 애독자 엽서 좌측에 나와 있는(자기집 지역에 해당하는) 전국 총판점에 문의

- RPG를 더 재미있게 하는 방법
- RPG를 더 쉽게 하는 방법
- RPG 판타지 세계를 이해하는 방법
- RPG 도사가 되는 방법
- RPG 게임을 기획하는 방법

이 한권의 책에 모두 들어있습니다.

이 책이 꼭! 필요한 사람

초보자
모든 RPG게임을 재미있고 쉽게 진행하는 방법을 알 수 있으니까

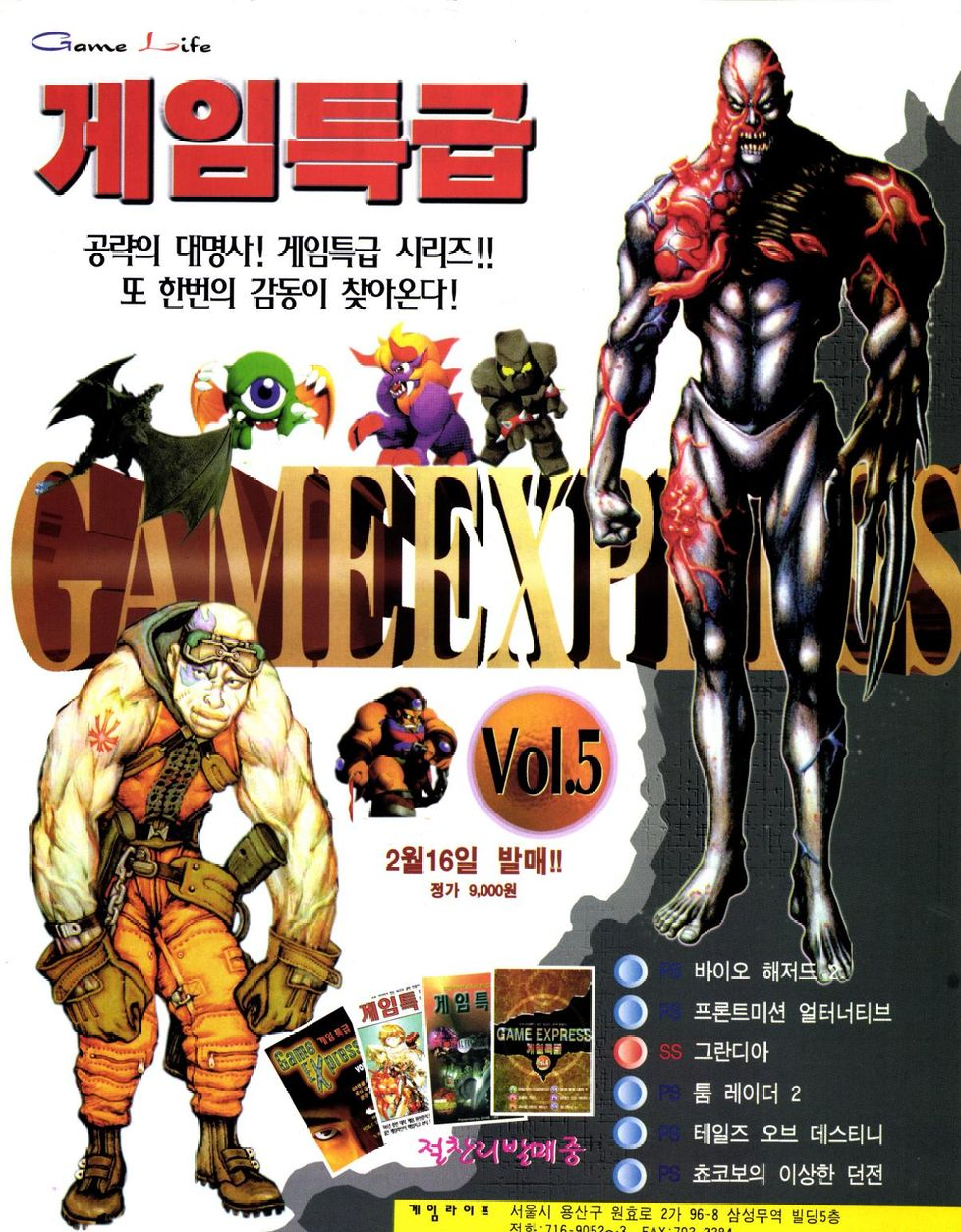
중간 실력자
이젠 레벨-업 해야 하니까

RPG 매니아
이만한 RPG 책은 소장해야 하니까

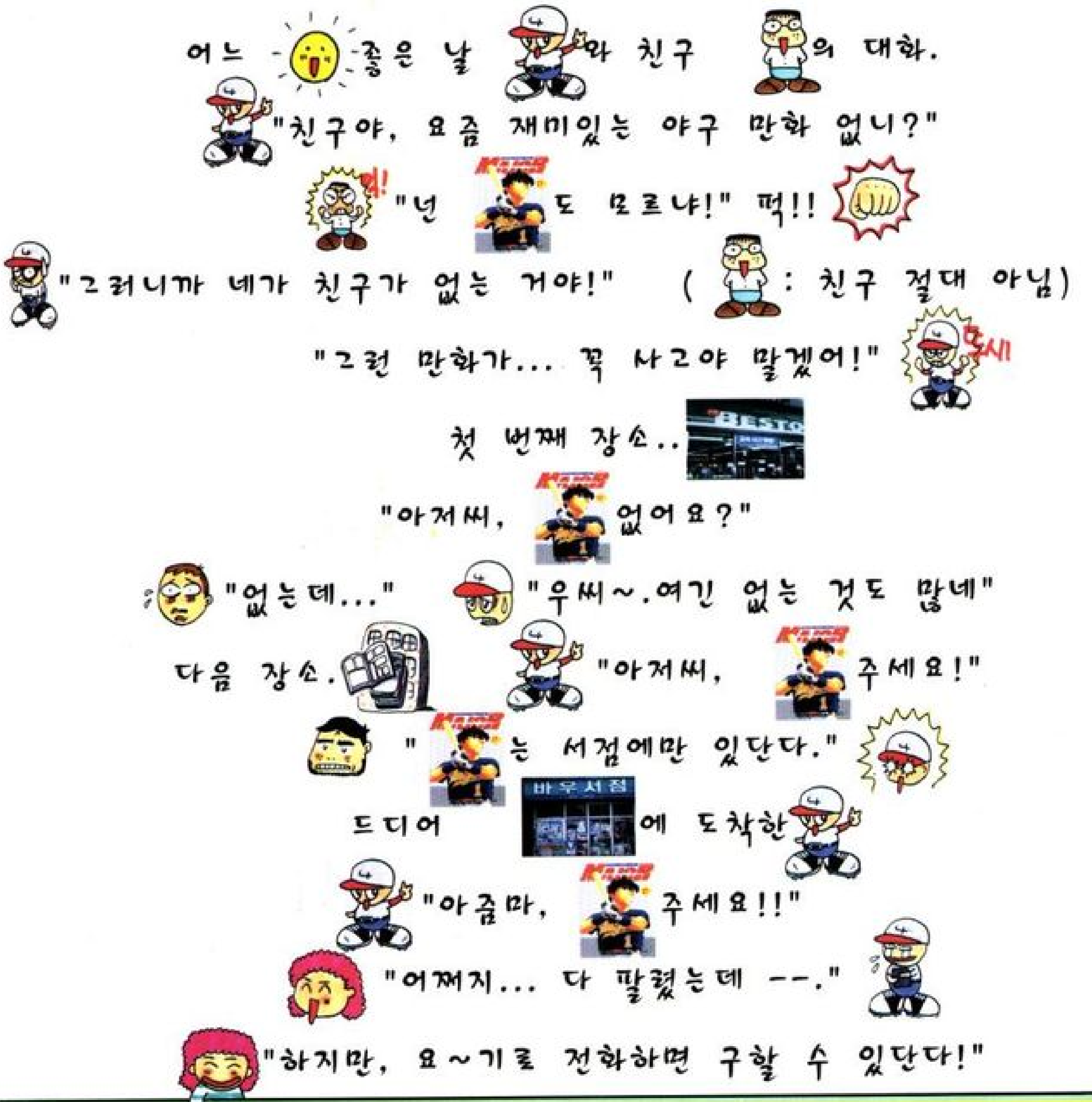
떠벌이
RPG에 관한 재미있고 환상적인 상식을 무진장 제공하니까

국진이
RPG 도사가 돼야하니까

JEJU MEDIA
제우미디어


Game Life
게임특급
공략의 대명사! 게임특급 시리즈!!
또 한번의 감동이 찾아온다!
GAME EXPRESS
Vol.5
2월16일 발매!!
정가 9,000원
PS 바이오 해저드 2
PS 프론트미션 얼터너티브
SS 그란디아
PS 툼 레이더 2
PS 테일즈 오브 데스티니
PS 쵸코보의 이상한 던전
절찬리발매중
게임라이프 서울시 용산구 원효로 2가 96-8 삼성무역 빌딩5층

그날 난 MAJOR 를 사고야 았다!



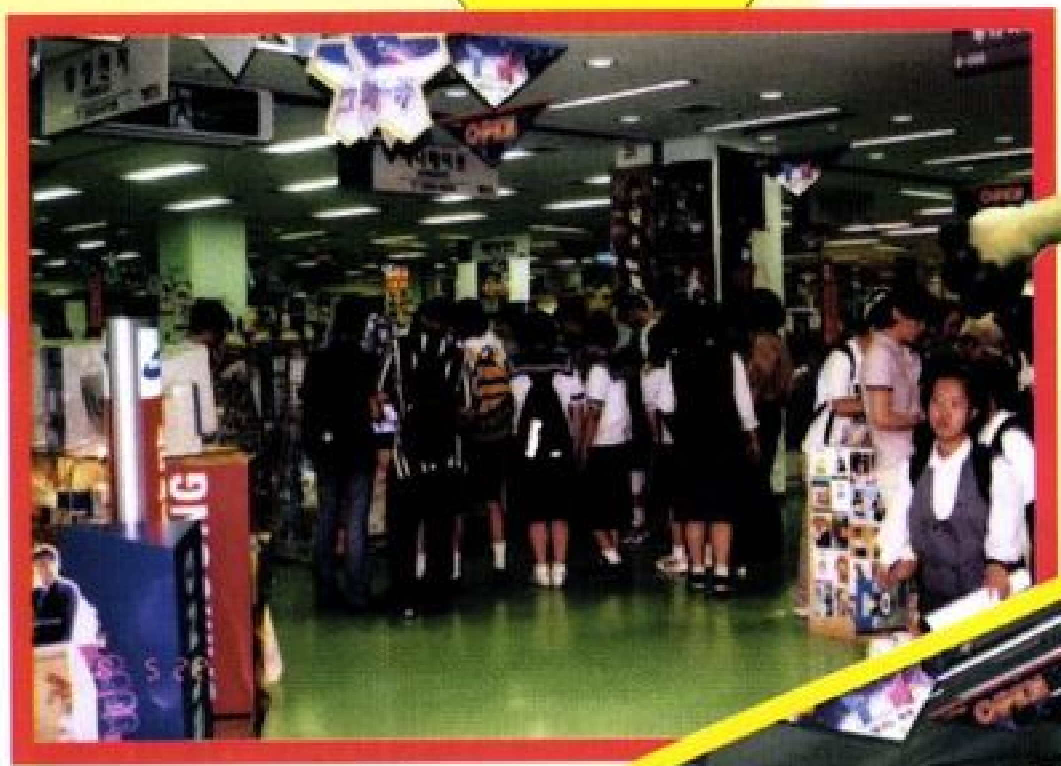
결국 는 감동의 야구 만화 를 볼 수 있었다! 인간승리!!!

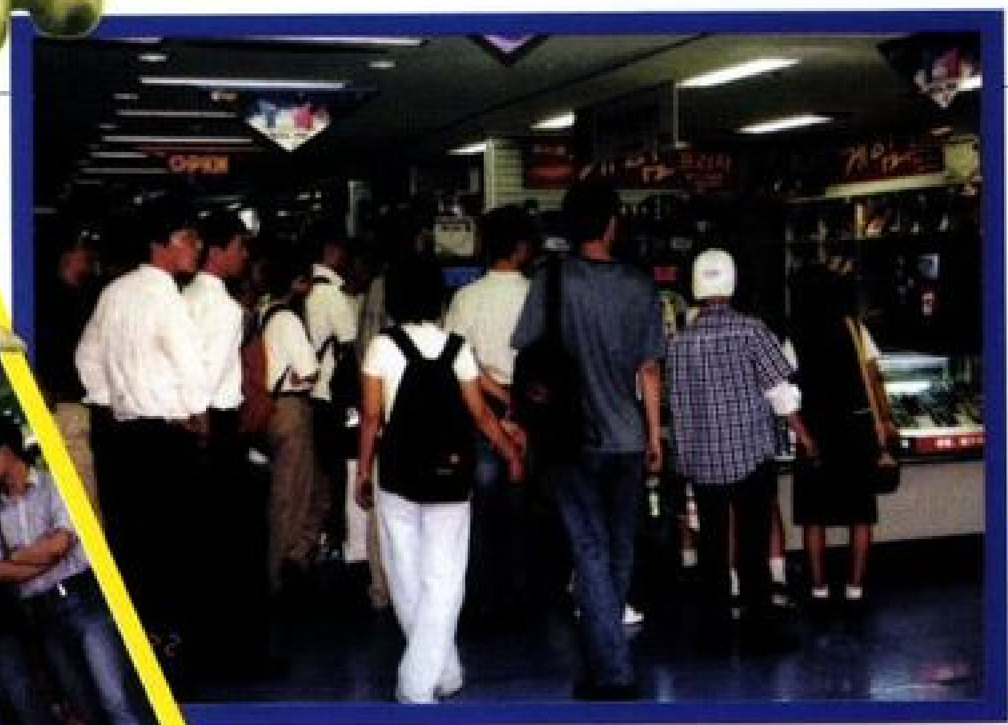
뿐만 아니라, 으로 돌아오는 엔 500 도 주웠다는 이야기!


"이보다 더 좋은 공략본은 없다!!"
긴급 공략
스퀘어의 격투게임!
'쌍계의' 완전공략
wow가 탄생시킨 게임 공략 가이드 북
게임와우
[GAME WOW]
6월 15일, 대망의 창간 1호 발행!!
경력과 실력을 갖춘 필자진 책임 구성
최신 인기 게임 완전 공략
방대한 대화 완벽 해석!
흥미진진한 스토리 구성
아이템 및 기타 데이타 완전 수록
수록게임
Play Station
패러사이트 이브(RPG / 스퀘어 / 3월 29일 / 6,800엔)
레브스(S · RPG / 아틀라스 / 3월 26일 / 5,800엔)
테일 콘체르토(ACT / 반다이 / 4월 16일 / 5,800엔)
Sega Saturn
슈퍼로봇대전F 완결편(S · RPG / 반프레스트 / 4월 23일 / 6,800엔)
사쿠라대전2(AVG / 세가 / 4월 4일 / 5,800엔)
기동전사 건담-기렌의 야망(SLG / 반다이 / 4월 9일 / 6,800엔)
문의 : 게임와우 출판기획부 02)323-0084 서울시 마포구 서교동 384-15 명진빌딩 4층
공략본의 새로운 혁명, [게임 와우] ! 여러분 기대해 주십시오.

전자대륙~~

게임대륙









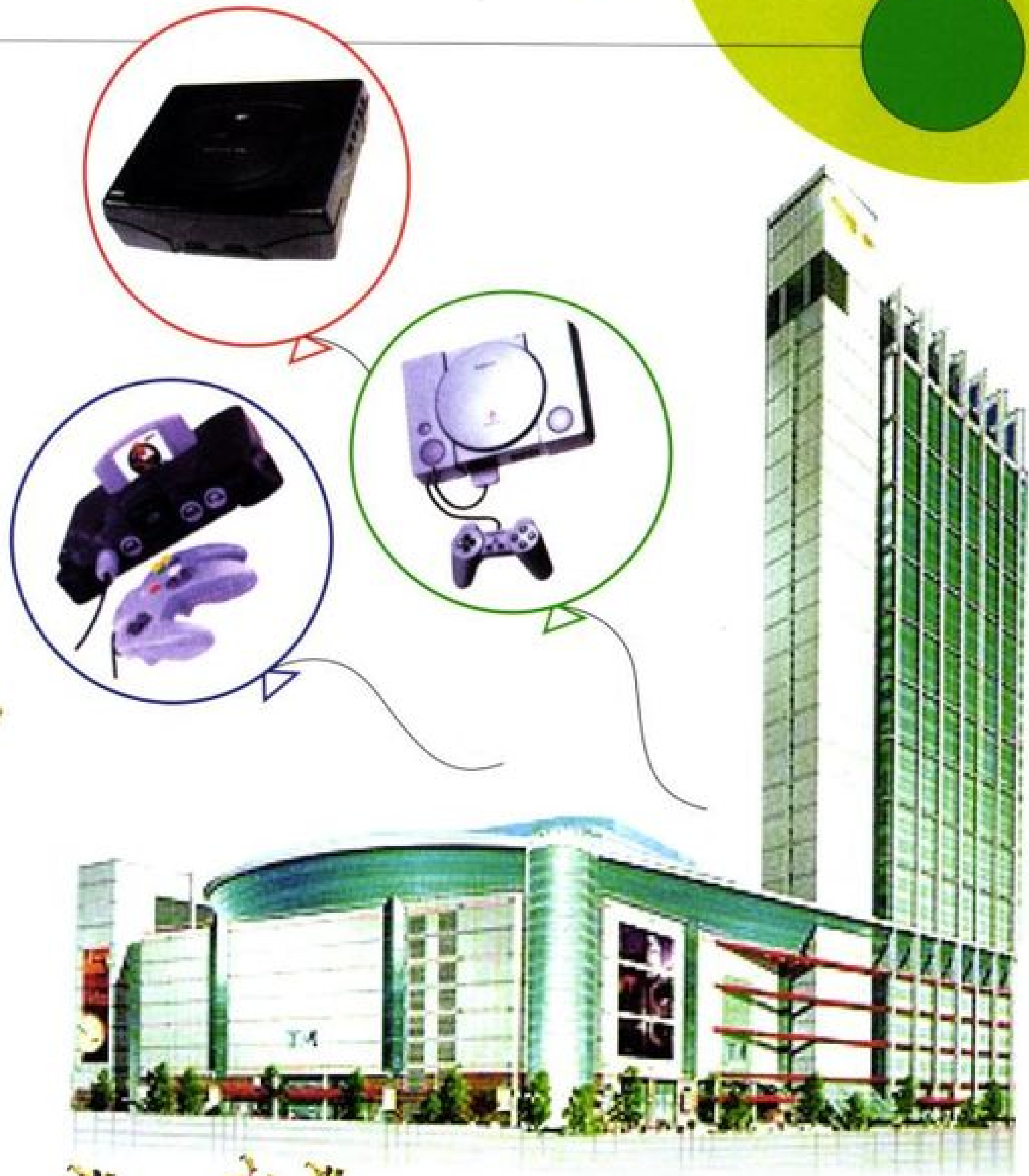
♣ 매장 안내 ♣

7F	영어나라 · 서광게임 · 거성게임랜드 · 테크노게임 · 아이피 · 게임매니아 · 게임파크(이화유통) · 게임채널 · 으뜸 게임기 총판 · 테마게임 · 게임아울렛 · 게임 TOP · 게임 백화점



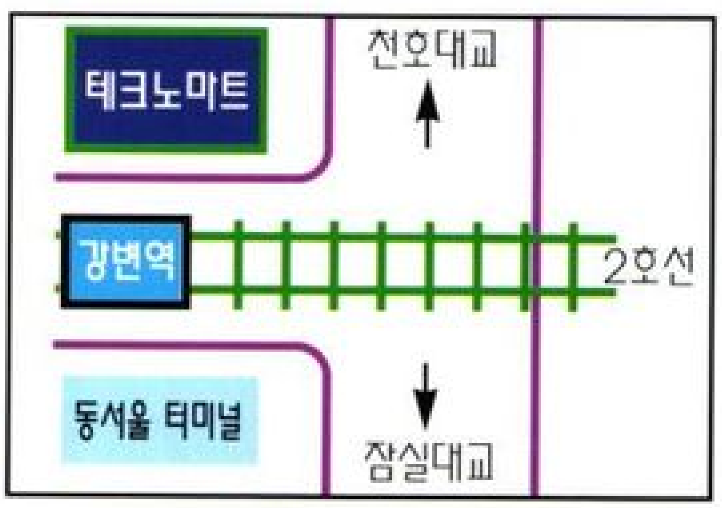
테크노마트

- 플레이 스테이션
- 삼성 세턴
- 현대 컴보이 64
- 패밀리 게임기
- 각종 게임 소프트웨어









★ 영업시간안내 ★

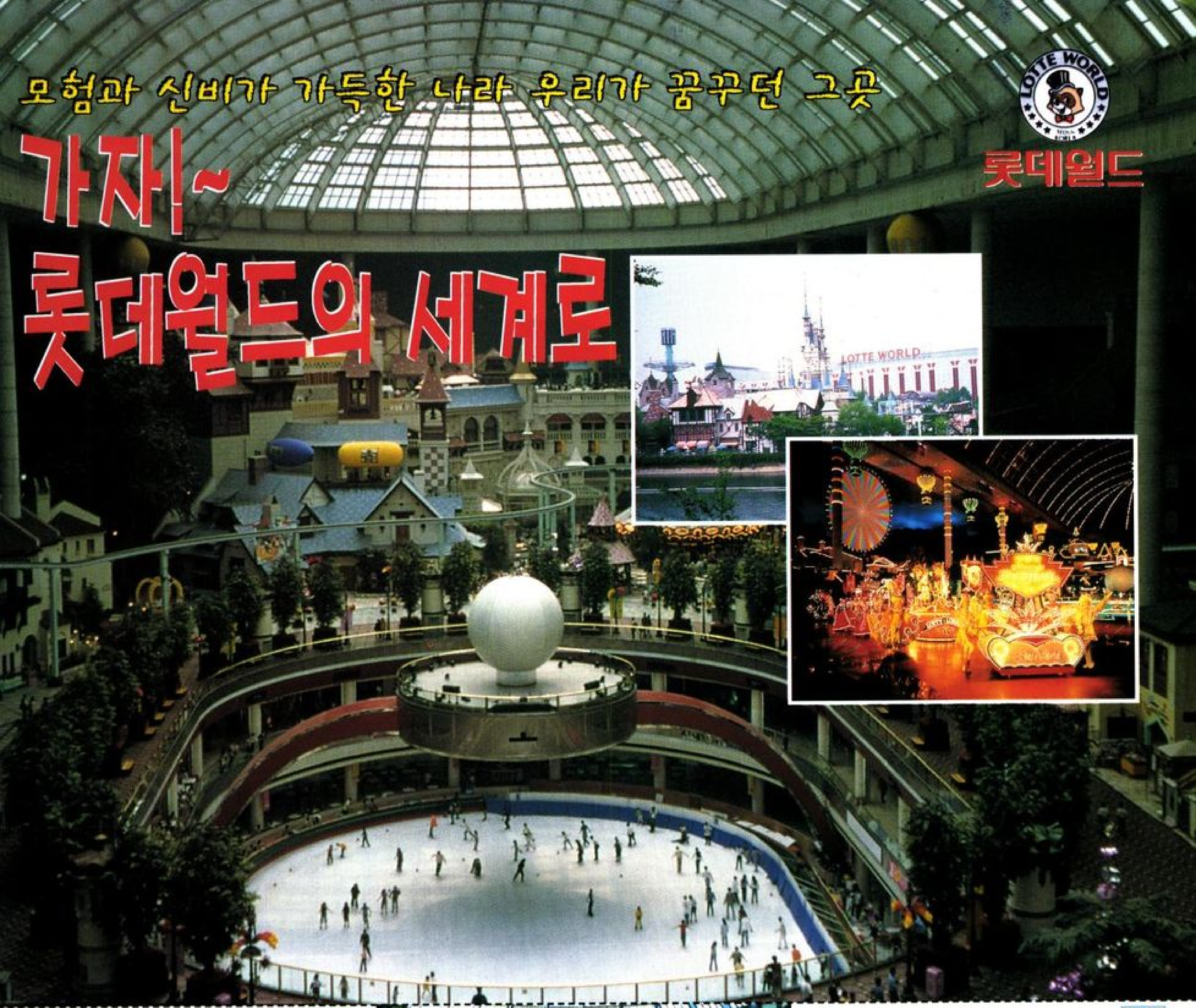
평일: 오전10시부터 오후8시까지

토 · 일(공휴일: 오전10시부터 오후9시까지)

매주 2째, 4째 화요일은 쉽니다

♣ 매장 안내 ♣

하이콤게임프라자 · 게임나라 · 송이마을 · 테크노플가 · HOT GAME WORLD · 스타게임 게임스테이션 · 브이랜드 · 게임월드(명동상사) · 유통일번지 · METEOR · 게임 포인트	8F



012

게임챔프 독자를 위한

특별사은권

유효기간: '98년 8월 31일까지

〈자유이용권〉 이용시간(09:30~23:00)

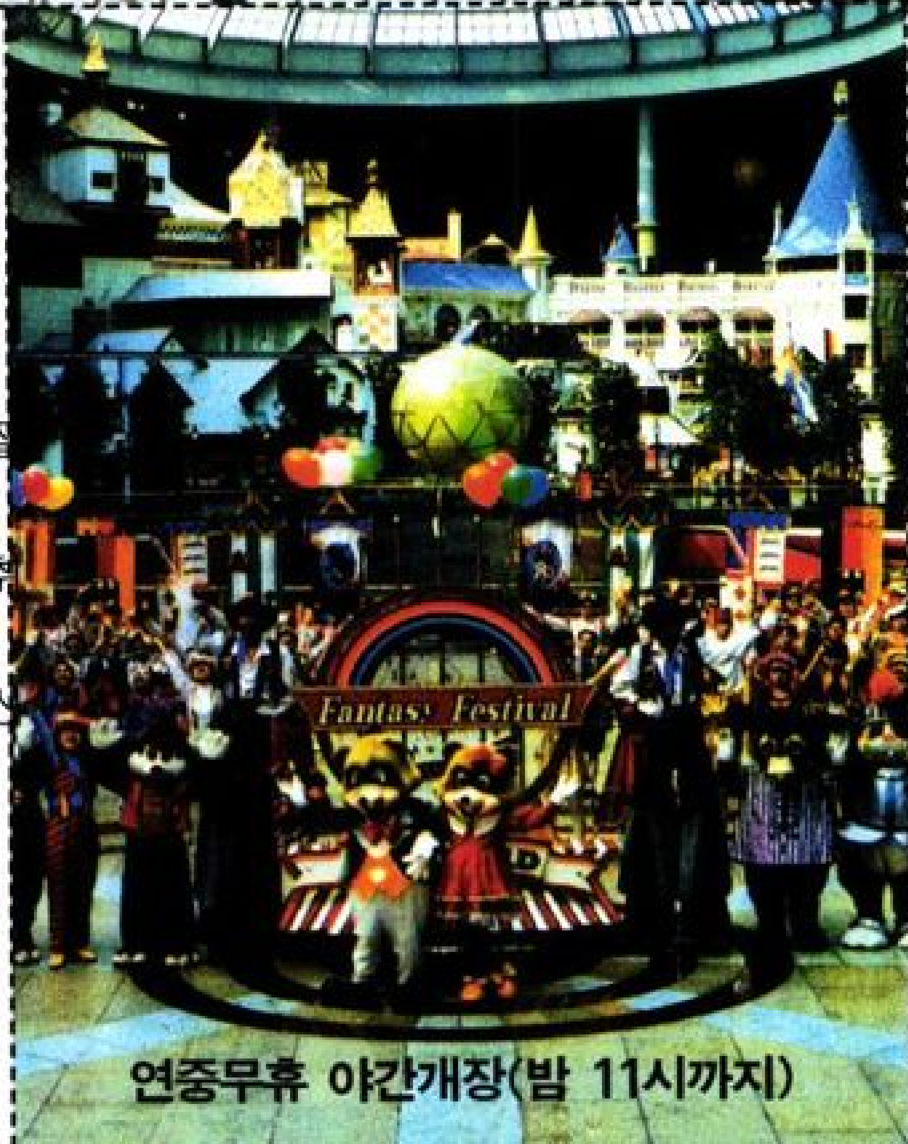
구분	정상가	할인가
어른	₩ 22,000	₩ 18,000
중고생	₩ 18,000	₩ 14,000
어린이	₩ 13,000	₩ 10,000

본권을 가지고 오시면 롯데월드 어드벤처 · 매직아일랜드 · 민속박물관 입장 및 전 시설물을 모두 이용하실 수 있는 자유이용권을 할인하여 드립니다.

- 사은권 1매당 5인까지 할인혜택이 주어집니다.
- 티켓교환장소: 롯데월드 정문 매표소
- 문의처: 특판팀(411-4941~5)
- 본권은 비매품입니다.
- 주차장 이용은 무료입니다.
  주차카드에 무료주차 확인을 받으십시오.
  (장소: 어드벤처, 매직아일랜드, 안내데스크)

롯데월드어드벤처
LOTTE WORLD ADVENTURE

절
취
선



절
취
선

926

게임챔프 독자를 위한

특별사은권

유효기간: '98년 8월 31일까지

〈야간 자유이용권〉 이용시간(17:00~23:00)

구분	정상가	할인가
어른	₩ 14,000	₩ 11,000
중고생	₩ 12,000	₩ 8,000
어린이	₩ 9,000	₩ 7,000

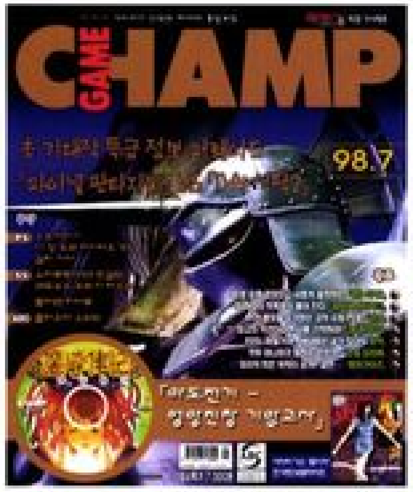
본권을 가지고 오시면 롯데월드 어드벤처 · 매직아일랜드 · 민속박물관 입장 및 전 시설물을 모두 이용하실 수 있는 야간 자유이용권을 할인하여 드립니다.

- 사은권 1매당 5인까지 할인혜택이 주어집니다.
- 티켓교환장소: 롯데월드 정문 매표소
- 문의처: 특판팀(411-4941~5)
- 본권은 비매품입니다.
- 주차장 이용은 무료입니다.
  주차카드에 무료주차 확인을 받으십시오.
  (장소: 어드벤처, 매직아일랜드, 안내데스크)

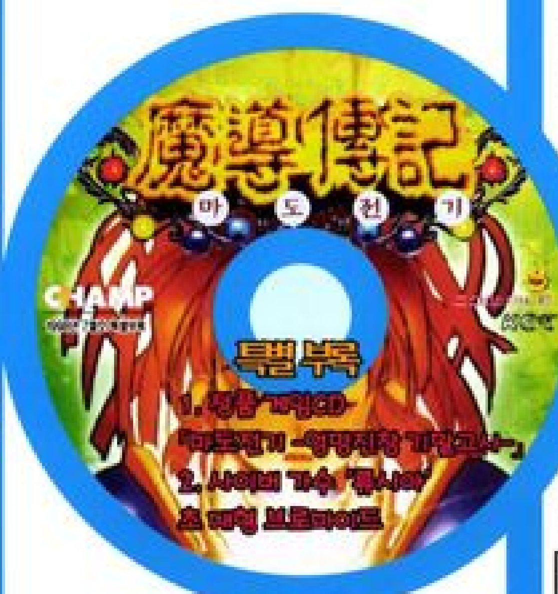
GAME CHAMP

98. 7월호

CONTENTS



드디어 조금씩 정보가 공개되기 시작하는 남코의 「소울 칼리버」. 남코는 이 게임을 통해 "「철권」 시리즈 이외의 게임에서도 남코의 진가는 빛난다"라는 평을 듣고자 한다. 과연 국내 유저들에게는 어떤 반응을 불러 일으킬까….





전국 총판점

서울지역 · 경기 지역 · 부산 지역 · 경북 지역 · 충남 지역 · 충북 지역 · 경남 지역 · 강원 지역 · 전남 지역 · 전북, 제주 지역

발행 겸 편집인 서인석
편집주간 조 신
챔프취재팀 팀장/이성일 이재덕, 박현선 이우진, 구연정, 이준수 객원기자/심광민, 박진오 통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)
챔프미술팀 팀장/양연미 현은경, 김혜정 일러스트/정종석 어시스트/서정기획, C&C
챔프기획팀 팀장/이상엽 최영권대리, 김경미, 한석종, 이경원, 이우석
제작팀 팀장/이동백
영업팀 팀장/최종연 손용억 대리, 임용규
광고팀 팀장/신대현 이연수
관리팀 박영미, 권태영, 김희정
발행 (주)제우미디어 서울시 마포구 성수동 324-1 범경빌딩 5층
인쇄 (주)덕원 프린테크
제본 가산상업
출력 (주)베스트 플러스
등록일자 1992. 10. 5
등록번호 라-5780
취재/미술 3142-6845
팩스 3142-6820

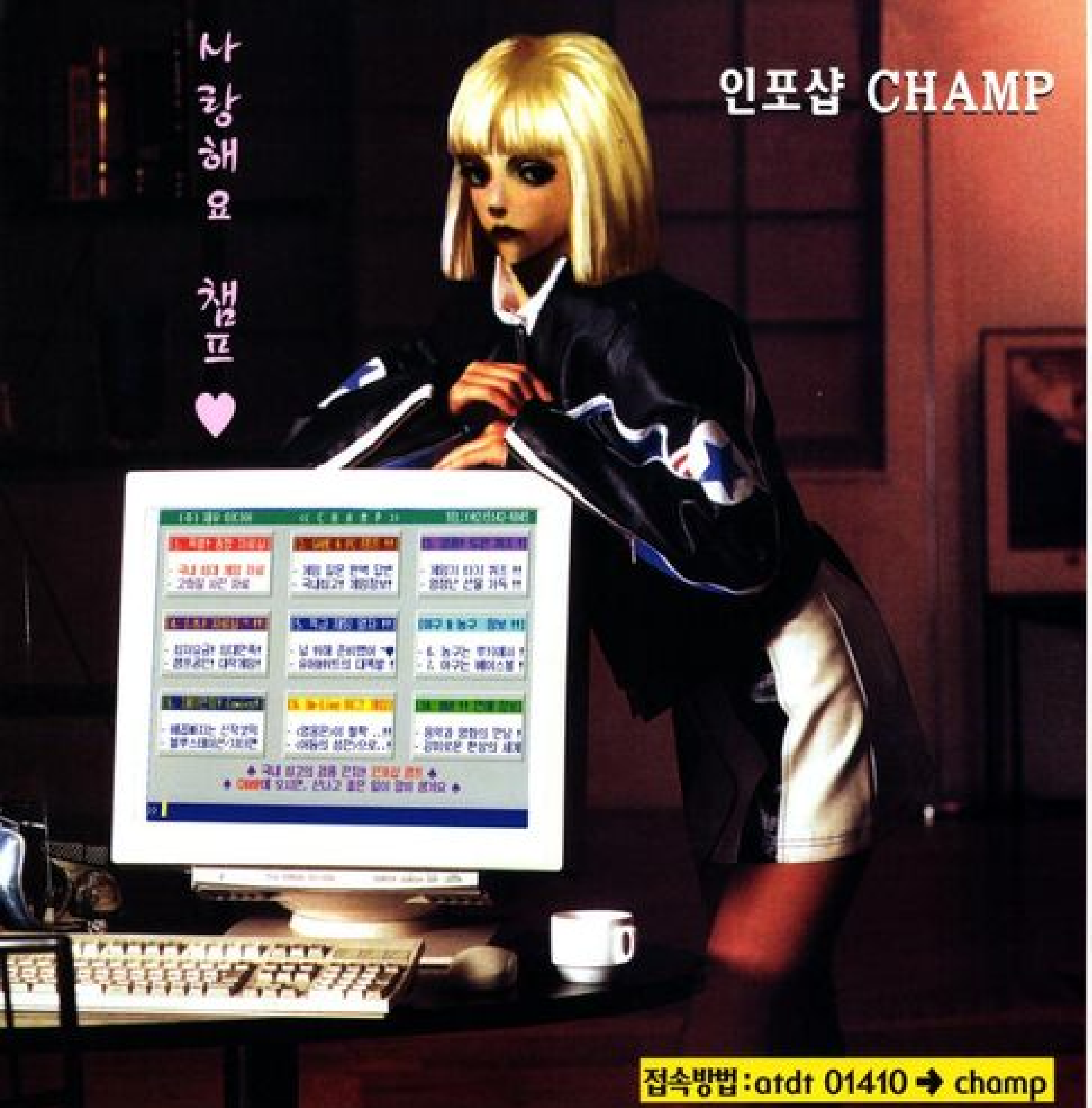
가격 및 정기구독 안내
가격/ 6,500원
1년 정기구독료/ 71,500원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 106-22-00360-9

예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC CHAMP



한번 참여만 하면 게임을~~ 누구나 탈 수 있다~~

상품내역 자세한 사항은 접속 후 공지사항을 참고하세요!

1등 : 플레이 스테이션 1대
2등 : 세가 새턴 1대
합계 점수 50점 이상 : 플스 게임 CD 1개
합계 점수 40점 이상 : IBM-PC 게임 1개 + 게임 챔프 1권
합계 점수 30점 이상 : IBM-PC 게임 1개씩



인포샵 챔프가 한국 축구 대표팀의 월드컵 16강을 기원합니다!!
코리아 파이팅!! 할 수 있다 16강!!



한국 월드컵 대표팀의 98년 프랑스 월드컵 최종 성적은 몇승 몇무 몇패일까요? 6월 30일까지 정답을 보내 주신 분 중 추첨을 통해 다음과 같은 상품을 드립니다!!
기 간 : 98년 6월 4일 - 6월 30일
발 표 : 98년 7월 6일

<상품내역>
1등 플레이 스테이션 1대 (1명)
2등 플스용 축구 게임 1개 (2명)
3등 IBM-PC FIFA '98 1개 (3명)
4등 축구공 1개 (5명)

anime club

FOR GOOD ANIMATION LIFE



포켓몬스타 문구류 ₩2,800~



슈퍼로보트 키홀더 Vol. 4 ₩4,400



바람의검심 도기인형 ₩8,800



각종 휘규어 ₩5,800~



트레이딩 카드 ₩3,200~



포스타 ₩1,000~

이번달 새로 입하된 NEW 상품

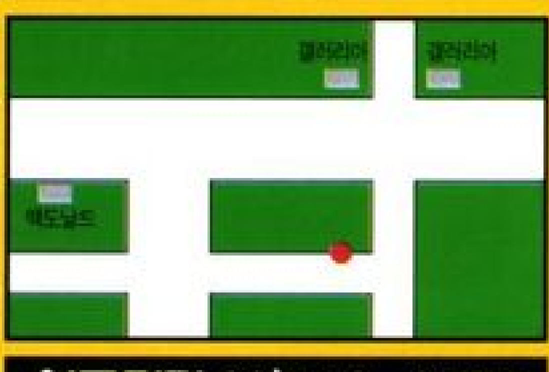
호빵맨과 친구들 말하는 자명종 시계	₩12,500
바람의 검심 마스코트	₩7,800
Dr 슬럼프 문구류	₩3,000
도키메키 핸드폰 홀더	₩7,500
✠ 키홀더	**₩3,000~**
SEGA 히어로즈 휘규어 키홀더	
Dr 슬럼프 키홀더	
포켓 몬스타 소프트 키홀더	
포켓 몬스타 사운드 키홀더	
✠ 휘규어	**₩9,500~**
도키메키 메모리얼 휘규어 Vol.2	
아야나미 레이 휘규어 1/6. 1/4	
쿠사나기 쿄 등 SNK 휘규어 1/11	
후지사키 시오리 휘규어 1/5	
마크로스 슈퍼 GERWALK 휘규어	
마크로스 슈퍼 VALKYRIE 휘규어	
센티멘탈 그라프티 휘규어 Vol.2	
시티헌터 휘규어	
캣츠아이 휘규어	
✠ 카드	**₩3,200~**
마크로스	
오나의 여신- 메탈카드	
소녀혁명우테나	
프린세스메이커 2	
테일즈오브데스티니	
올 캡콤 월드 98	
디지탈 데블스탄리	
EVE Vol.2	

이외의 상품리스트는 챔프 5월, 6월호 또는 각 점포에 문의바람

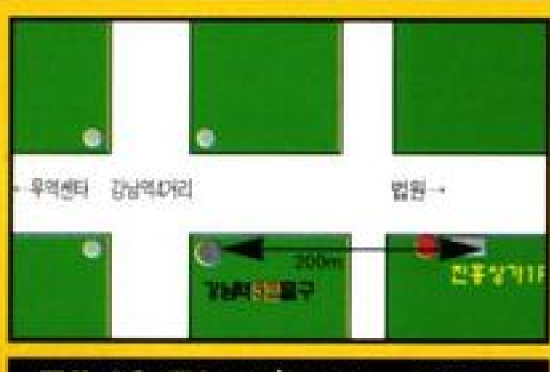
전문점



대학로점 02)3675-3375



압구정점 02)549-3705



강남역점 02)569-3375

코너특약점



수원특약점 0331)251-1617

★ 전문점 · 코너특약점(지방) 모집중!!!

■ 수입원/ 토마토 클럽 02)326-3705

■ 총판매원/어뮤즈 멘트 콜렉션 02)323-5171

PlayStation NINTENDO64 SEGASATURN 수리 전문점

전문화, 차별화 선언

확고한 A/S를 위하여 판매는 않습니다!



-i o
+BIO

최신 장비와 부품확보로 확실한 수리만 합니다!!

서울

게임 프러스

서울시 용산구 나진상가 12동 가열 214호(하나은행 정문앞)

Tel: 02-704-2267

게임 매니아

부산시 부산진구 부전1동 52번지 창선빌딩 403호

Tel: 051-818-2890

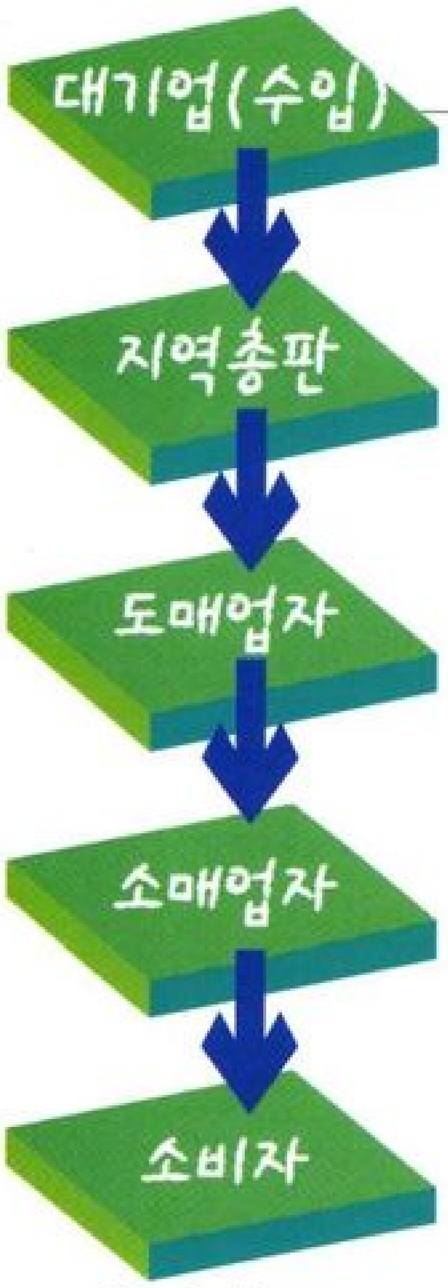
부산

컴퓨터 업그레이드 출장수리 전문

게임 프러스 기술 협력점 **컴 테 크** TEL 02-3785-2636

Amusement Korea International Amusement Korea International Amusement Korea International

IMF, 비수기......
이럴때 일수록 구매가 중요합니다.



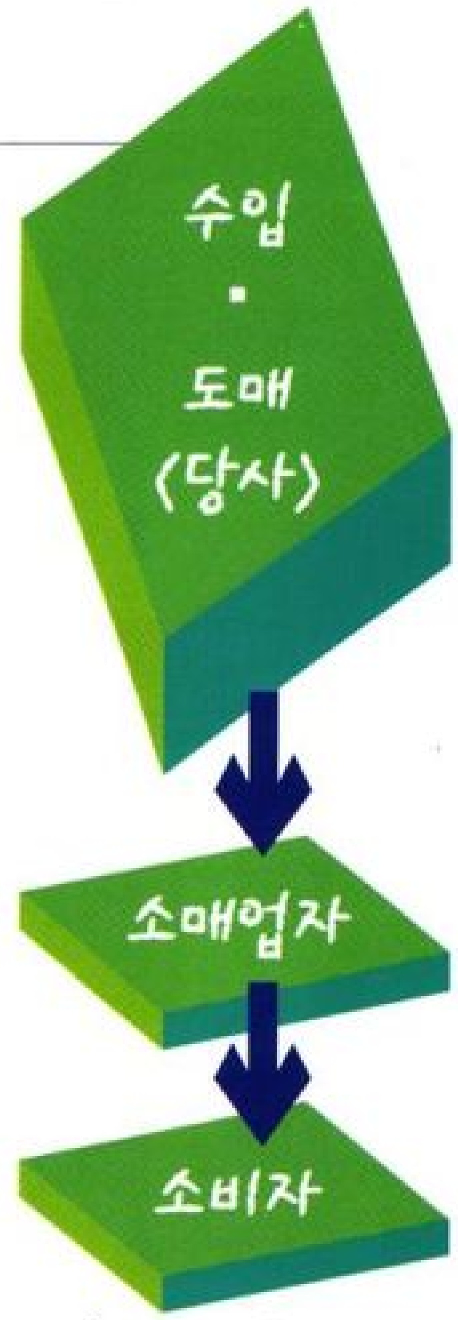
기존 유통 구조

당사 수입 · 취급 품목

S/F
- 본체(닌텐도 오리지널)
- 패드(닌텐도 오리지널)
- 스틱(닌텐도 오리지널)
- 호리스틱
- ⋮

P/S
- 듀얼쇼크패드(소니 오리지널)
- 건콘 (남코 오리지널)
- 마우스 (소니 오리지널)
- 아날로그스틱(소니 오리지널)
- 메모리카드 (소니 오리지널)
- 호리스틱 (소니 오리지널)
- ⋮

S/S
- 호리스틱
- 버철스틱
- ⋮



당사 유통 구조

- 1997. 1. 1 게임기 수입다변화 해제(신형 S/F 본체 판매중)
  - 대기업만 본체 수입이 가능한 것은 아니다.
- 불량률 제로 오리지널 제품(A/S 보장)
  - 당사는 닌텐도, 소니, 세가 오리지널 제품 및 일본 호리 전기 제품 국내 독점 수입
- 1998년 일본문화 개방 예상
  - 일본어 자막 소프트 수입대비 일본 유수의 유통업체 체인본부와 제휴 추진중
- 체인점 및 각 지역 협력점 모집중
  - 개업 상담 환영(점포관리 지도 및 연수)
- 소매업자 환영(용산 전자상가 나진상가 12동 나열 112호 환타지아)
  - AM 8:30 ~ PM 8:00 영업

에이케이 통상
서울 용산구 한강로 3가 16-49 삼구 B/D 2018호
Tel: 705-0740~2 Fax: 705-0747

환타지아(통신판매)
서울 용산구 나진상가 12동 나열 112호
Tel: 717-9040 Fax: 717-9041

Amusement Korea International Amusement Korea International Amusement Korea International

Fantasia



탄생
애니메이션의 모든 것!
용산 전자상가의 새로운 명소
애니메이션 타운
스타데이트
706-7958
짱 애니메이션
719-1074~5
캐릭터
715-8754~5
태산 환타지아
3274-0338
나우 애니메이트
702-2433~4
로드볼
716-3212
● 소·도매, 개업 상담 환영
● 취급품목
스타 사진, 브로마이드
애니메이션
각종 캐릭터
음악CD
매장오픈 AM: 09:00~PM: 07:00
국민은행(전자월드)
←원효대교
서부동→
나진상가 13동2층
조흥은행
농협


태경 TECH & 소프하우스
FOR MULTI GAME PLAYER & CD-ROM TITLE
당사수입, 취급품목
게임컴
골든보이 Q
놀이틀
리틀컴
배트맨 기계
프로콤
기타…
세가새턴 주변기기
액션 리플레이
비디오 카트리지
확장팩
기타…
각종 스틱류
메모리 카드
액션 리플레이
콘트롤 패드
비디오 카트리지
기타…
N64 주변기기
메모리 카드
범버맨
슈퍼마리오
컨버터
현대 컴보이 64
N64 소프트웨어
점포 개설 및 구매문의 환영
NOW ON SALE
BEST 게임 2000
SH SOFT HOUSE
취급품목(저가CD)
3D GAME BEST
게임용
3D게임 베스트
게임왕 97
히픈 클래식
폴른 헤븐
그외 90여종
이솝이야기
교육용
이솝이야기
빨주노초파남보
토익 2000 I
사이버 전자사전
그외 160여종
PLUS
취미 및 기타 CD
플러스 알파
정보수첩 K
파워 스포츠
환상의 애완동물
그외 80여종
다이하드3
영화용
랜섬
신부의 아버지
롱키스 굿나잇
다이하드 3
그외 100여종
전자랜드
나진상가 7동
P
용산역
나진상가 13동
나진상가 10동
소프하우스
나진상가 15동
국민은행
태경테크
SH 소프 하우스
서울시 용산구 신계동 40-1 우경 B/D 1층 104호
TEL: 02)716-5111, 716-5403
FAX: 02)716-5110
TK 태경테크
서울시 용산구 원효로 3가 3-23 나진상가 15동 108호
TEL: 02)716-5408
FAX: 02)704-5218

블루 스테이션은 챔프 독자들만을 위해 만들어지는 만화입니다.

ATDT 01410 CHAMP 하신 뒤 8번
comic 룸으로 접속, 11번 블루 스테이션



블루 스테이션의 줄거리

장래가 보장되어진 외과의사로서의
길을 포기하고 자동차 정비사 보조로
새로운 인생을 시작하는 호빈.



제 2의 인생을 시작하는 그의 길이
그다지 순탄치는 않았지만...
자기가 원하는 일을 한다는 만족감에
하루 하루를 즐겁게 지낸다.



자신의 과거를 모르는 정비소 사람들과 마찰도
많았지만..
그는 어엿한 정비원으로 자리를 잡아가고 있었다.
호빈은 장래를 약속한 승희가 자신의 행동을 이해해
주길 바랬으나 곱게만 자란 그녀는 결코 호빈의
입장을 이해할 수 없었다.



인기 폭발!! 챔프 컬러 만화방!!

챔프 온라인 만화방에 오시면 24시간 언제든지 멋진 컬러 만화를 즐길 수 있습니다!!

자... 만화를 보려면??

01410 또는 01411로 접속한 후에 **'CHAMP'**를 입력하세요

그리고 **「22번 챔프 코믹룸」**을 살짝 클릭하세요!!

FEEL 100%

화려한 플레이보이 VS 진실한 남자
과연 여자의 선택은...?
신세대들의 사랑학 비법이 섬세한 터치와 섹시한 그래픽으로...



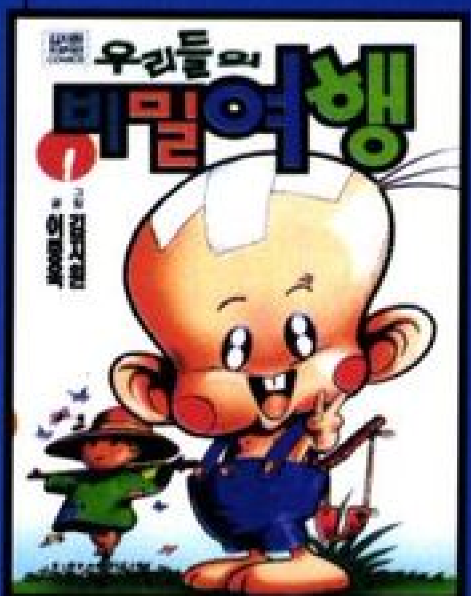
블루 스테이션

스릴, 야망.. 그리고......
국내 최고의 인기 작가 '김지원'씨의 야심작
확실한 재미를 드립니다!!
★스포츠 조선 인기 연재작!!



우리들의 비밀여행

김지원의 또다른 야심작
천사와 악마가 사랑을 느낄 때...
사랑의 의미를 느끼세요
폭소의 연속탄~~~



고고 서울대

시험 지옥! 과외 지옥! 탈출이다!
수능시대, 철저하게 극복하자!!
대만 최고의 인기만화
이 만화를 읽으면 S대가 보입니다!!



달려라 하니

T.V판을 능가하는 감동의 연속!!
한국을 대표하는 인기작가 이진주씨의 작품.
더 이상 선택은 없다~~
컬러로 보면 훨씬 재밌습니다!!



KOREA INFOS

비디오 게임, PC이식 뜨겁다!

최근 FF(파이널 판타지) 시리즈를 비롯한 가정용 게임기 소프트의 PC이식이 두드러지고 있다.

비디오 게임의 PC 이식은 예전부터 있어 왔지만 FF7의 PC이식 소식 이후 더욱 급진전될 전망이다. FF 시리즈는 7편과 5편이 올해 안으로 출시를 예정하고 있으며 6편도 시스템을 발전시켜 PC로 이식될 예정이다. FF시리즈와 함께 투톱을 형성하고 있는 「프린세스 메이커 3」는 PS용으로는 큰 인기를 누리지는 못했지만 PC 게임에서는 여전히 강세를 보이고 있다.

세가의 「라스트 브롱크스」도 PC로 이식되어 곧 SKC를 통해 국내에 선보일 예정이며, 코나미의 명작 「두근두근 메모리얼」, 「환상 수호전」, 「반달하츠」의 PC버전도 이 회사를 통해 유통될 예정이다. 이외에도 「리플레인 러브」, 「신비의 세계 엘해저드」, 「에반게리온」 등 대작 비디오 게임의 PC이식이 점차 확대될 전망이다.



한편 '스퀘어'와 '일렉트로닉 아츠'의 합작회사 설립으로 인해 스퀘어 소프트의 PC 게임 이식도 기대해 볼만하다.

아케이드 게임 심의, 문화부 공진협으로 이관

아케이드 게임 심의업무가 현행 공중위생법을 바탕으로 한국공연예술진흥협의회로의 이관이 확정됐다. 또한 포커, 화투, 로얄카지노, 슬롯머신 등의 내용을 담은 게임은 유사한 프로그램이라도 게임업소에서 사용할 수 없게 된다.

심의업무와 관련해 공중위생법에서 보건복지부의 권한을 그대로 위임받아 문화관광부 장관이 새로운 고시를 6월 중 발표할 예정이다. 관리부처는 문화관광부 문화산업국 영상음반과로, 검사 및 수입 추천기관은 공진협으로 변경된다. 문화부에서는 프로그램 심의시 기존 보건복지부의 안을 대부분 수용하며 심의 기준을 18세 청소년으로 두고 사행성 게임에 대해서는 특히 철저히 배제하기로 했다.

우리나라 가수가 일본게임 주제가 부른다

카마엔터테인먼트 소속 가수인 서영은 씨가 일본 리버힐 소프트가 제작하는 「리플레인 러브 2」의 엔딩곡인 '블루문'의 영어 번안곡을 불러, 게임에 수록될 예정이다. 서영은 씨는 현재 '그때까지만', '해피 투게더' 등의 곡을 발표하여 많은 인기를 얻고 있는 신인 가수이다. 「리플레인 러브」 시리즈는 플레이 스테이션용과 새턴용으로 발표되어 큰 인기를 얻었던 연애 시뮬레이션 게임이다.

한편, 카마 엔터테인먼트에서는 「리플레인 러브」를 윈도95용으로 컨버전하여 8~9월경에 국내에서 판매할 예정이다. 윈도95용 리플레인 러브에도 서영은 씨가 한글 번안곡(이번 달 특별부록 CD에 수록)으로 부른 엔딩곡이 수록된다.



○가수 서영은 ○리플레인 러브

정통부, 정부규제 완화 · 구조개혁 정책 발표

한국컴퓨터기자클럽(KCRC) 주최로 열린 '정보통신부 장관 초청 기자간담회'에서 배순훈 정보통신부 장관은 "정부규제를 과감하게 완화하는 대신 경쟁에서 살아남는 기업만 적극 육성하여 살리겠다"는 국내 정보통신계의 구조개혁 방침을 발표했다.

배순훈 장관은 "지금까지 기업이 정부규제와 보호 속에서 크게 발전하지 못했다"고 말하고 그 대안으로 "정보통신의 구조개혁을 시급히 수행하고, 자유시장 원리에 입각한 투명하고 개방된 정보통신정책을 수행할 것"이라고 강조했다. 따라서 앞으로의 정부지원시책이 벤처기업 등에 대한 직접적인 투자보다는 세제제도 개선, 기술금융회사 등 투자전문산하기관을 통한 간접적인 지원 방식으로 이루어질 전망이다.

배순훈 장관은 2002년까지 5,000여 개의 벤처기업 창업을 유도하고 중견 기업으로 성장할 수 있도록 지원할 것이라고 밝혔으며 창업공간이나 고가장비, 정보 등을 제공하는 소프트웨어지원센터 등 창업지원시설도 확충할 계획이다. 또한 이들이 더욱 성장, 발전할 수 있도록 정보화촉진기금, 체신금융자금예탁 등을 통해 벤처기업의 기술개발과 자금조달을 지원하겠다는 계획을 세워 두고 있다.

디지픽스, 아케이드 게임보드 출시

(주)디지픽스 엔터테인먼트에서 자체 개발한 업소용 32/64bit 3D 게임보드 VRender series를 출시한다. VRender 시리즈는 3D 액셀레이터 IC를 적용한 아케이드용 게임보드로 VRender-2D용, VRender Ⅱ-β3D용 보드이다.

디지픽스에서 개발한 게임보드는 3차원 게임을 구성하기 위한 기본 기능을 지원함은 물론 건슈팅게임을 위한 인터페이스가 내장되어 있으며, ROM 용량을 줄이기 위한 압축저장기능과 함께 통신기능이 내장되어 있어 멀티게임 구성이 가능하다. 또한 불법 복제를 방지하기 위해 하드웨어적으로 카피 방치 장치가 설치되어 있다.

디지픽스에서는 저가 정책을 펴는 동시에 누구나 일반 게임 샵에서 쉽게 VRender 보드를 이용해 유저가 직접 게임을 제작해 상품화시킬 수 있도록 하여 시장 참여에 개방적으로 임할 계획이라고 한다. 에뮬레이터는 통신을 이용해 무료로 공급할 예정이며 6월경 이 보드를 이용해 자체에서 개발한 2종의 게임을 출시할 예정이라고 한다.

문의 (02) 598-3541

인터넷 : jslee@att.co.kr

제 2회 「컴퓨터 재능대회」 개최



정보통신부가 후원하고 (주)컴키드가 주관하는 제2회 「컴퓨터 재능대회」 공모전이 개최된다.

행사 참가 대상은 전국 유치원, 초, 중, 고 학생 및 교사로 공모 내용은 개인 및 단체별로 PC를 활용하여 가족신문, 학교신문을 제작 · 창작 편집 과정을 거쳐 응모하면 된다.

주최측은 '신문'이라는 친숙한 틀을 이용하여 PC 활용도를 높이고, 어렵게만 생각해 왔던 정보화 개념에 쉽게 접근하도록 유도하는데 그 목적을 두고 있다. 접수기간은 '98년 6월 20일부터 7월 20일까지이고, 시상 및 발표는 7월 31일 숭실대학교 한경직 기념관에서 가질 예정이다.

문의 : 한양컴엔컴 전략사업팀

☎ (02) 522-8955~7

게임매니아 「럼블 팩(RUMBLE PACK)」 유통

테크노 마트에 새로이 매장을 오픈한 '게임매니아'에서 홍콩의 한 유통사로부터 듀얼 쇼크의 진동을 몸으로 느낄 수 있는 「럼블 팩」을 수입해 6월 중순경부터 판매에 들어간다.

이 「럼블 팩」은 기존의 진동이 없는 일반 스틱 연결시에도, 보통 패드로 게임을 해도 진동을 몸으로 느낄 수 있는 주변기기이다. 「럼블 팩」은 PS의 패드 삽입구에 럼블 팩을 끼우고 그 럼블 팩에 패드를 연결하는 방식을 사용한다. 진동 팩은 손목시계 사이즈이며 진동은 듀얼 쇼크보다 더 강하다. 기본적으로 기존의 듀얼 쇼크 대응 소프트에 대응되며 「토발 2」와 같이 아날로그 패드 대응 소프트에도 대응된다. 또한 기존 주변기기-건(GUN)류-에도 연결되어 차세대 진동팩으로 각광받을 것으로 보인다.



가격: 28,000원
문의 : 게임매니아 ☎ (02) 3424-7002

게임본부, 레이싱 핸들러 컨버터 '스피디' 판매 개시

게임본부가 새턴 전용 레이싱 컨트롤러를 플스나 N64에서도 사용할 수 있도록 해주는 '레이싱 파트너 스피디'를 판매한다. 이 스피디의 사용 방법은 페달 형태로 된 이 컨버터에 새턴 전용 레이싱 컨트롤러를 연결한 다음, 플스나 N64에 이 스피디를 연결시키기만 하면 간단히 사용할 수 있다. 게임본부에서는 새턴 전용 레이싱 컨트롤러와 스피디를 세트로 하여 저렴한 가격에 판매할 예정이며 별도로도 판매한다.



문의: 게임본부 ☎ (02) 701-1667~8

KESA, 5월 8일 1998년도 정기 총회 개최

한국첨단게임산업협회(KESA)가 지난 5월 8일 정기총회를 열어 이상희 초대 회장 후임으로 삼성영상사업단 오증군 단장을 제 2대 회장으로 선임하고 98년도 사업계획을 발표했다.

KESA는 국내 게임 산업계 기술력 확보와 게임산업에 대한 사회적 인식제고 사업, 게임산업에 대한 시장환경 조성 및 규제위주의 게임관련 법규·제도 개정을 98년도 중점 사업계획으로 잡고 총력을 기울이기로 결정했다.

특히 KESA는 정보화촉진기금의 게임 개발 업체에 지원을 확대하며 유망 중소 게임업체에 여신규제 완화와 기술담보 여신제공이 가능하도록 강구하기로 했다. 또한 게임관련 법규·제도에 관해서는 사행성 도박기기를 제외한 유기기구에 대해서는 특소세를 현행 30%에서 15%로 낮춰 줄 것을 건의할 방침이다.

「영혼기병 라젠카」 5월 우수상 수상

패밀리 프로덕션의 액션 롤플레잉 게임 「영혼기병 라젠카」가 문화관광부가 주관하는 '98 이달의 우수게임 5월 수상작으로 선정됐다.

이 게임은 TV를 통해 방영되었던 만화영화 「라젠카」와 비슷한 구성과 대사로 이루어져 있으나 게임의 특성에 맞게 상황에 따른 대사진행과 이벤트 진행을 가미하였으며 게임중간에 만화영화 장면이 삽입되어 있다.

주요 캐릭터는 3D로 제작되었고 주로 신체를 이용한 전투와 대화를 하면서 게임을 진행하는 액션 롤플레잉 게임으로서 심사위원들로부터 그래픽이 뛰어날 뿐만 아니라 애니메이션과 게임을 잘 결합한 작품이라는 평을 받았다.



서울에서 첫 '국제 청소년 과학축전' 개최키로

오는 8월 14일부터 20일까지 청소년 과학조직위원회 주최로 서울에서 제 1회 아·태(APEC:아시아 태평양 경제협력기구) 청소년 과학축전이 열린다. 청소년들이 과학에 친근감을 느낄 수 있도록 기획된 이 행사에는 한국을 비롯한 APEC의 18개 회원국에서 600여명의 청소년들이 참가할 예정이다.

한편 이 행사와 함께 '과학과 커뮤니케이션'이라는 공모주제로 과학활동 공모전도 실시된다. 출품형태는 생활과학, 학습용품, 과학완구, 새로운 생각으로 공모된 출품작은 축전기간 동안 공개될 예정이다.

문의 : (02) 705-8378

게임이 아닌 아기공룡 '트리옵스' 키우기

전국 초중고 장학 과학경진대회

살아있는 화석, '트리옵스', 눈이 세 개라는 뜻을 지닌 이 생물은 공룡이 지구상에 살았던 중생대 쥬라기보다 약 6천 6백만년 전인 고생대 후기 페름기에 살았던 갑각류의 수중생물이다. 페름기의 열악한 환경에 적응하도록 진흙 속에 알이 묻혀도 건조기에는 10여년 이상 건조되었다가도 비만 오면 부화되는 신비하고 독특한 종종번식 능력을 가진 트리옵스는 수명이 약 60~90일 정도로 다 자랄 경우 크기가 4~5cm정도 된다. 이 고생대의 생물이 전혀 진화되지 않은 상태로 이 지구상에 다시 우리곁에 살아있는 모습으로 나타났다.

에듀트리는 8월 8일에서 30일까지 서울과학관 층 특별전시실에서 '살아있는 트리옵스 기르기 전국 초중고 장학 과학경진대회' 및 무료 희귀화석·광물 전시회를 연다. 이 대회에 참가하기 위해서는 트리옵스 포장지의 출전권과 관찰일지, 1cm이상 자란 실물이나 사진을 제출하면 된다.

이 대회는 건조된 상태의 '트리옵스'의 알이 부화되어 자라는 과정을 관찰일기로 작성하고 생소한 생물의 관찰 느낌을 각 학생들이 다양한 표현으로 나타냄으로써 논술력을 향상시킬 수 있고 창의력을 키워주기 위해 마련됐다. 이 대회와 함께 열리는 세계희귀화석·광물 전시회에서는 삼엽충, 암모나이트를 비롯한 500여점의 세계희귀화석과 칼시타, 토파즈를 비롯한 100여점의 희귀광물을 무료로 관람할 수 있다.

에듀트리는 트리옵스의 알과 먹이와 물통이 함께 든 제품을 전국 백화점, 애완동물센터, 수족관, 문방구 등에서 6월 중순부터 시판에 들어가며 가격은 1만2천원 정도를 예상하고 있다.



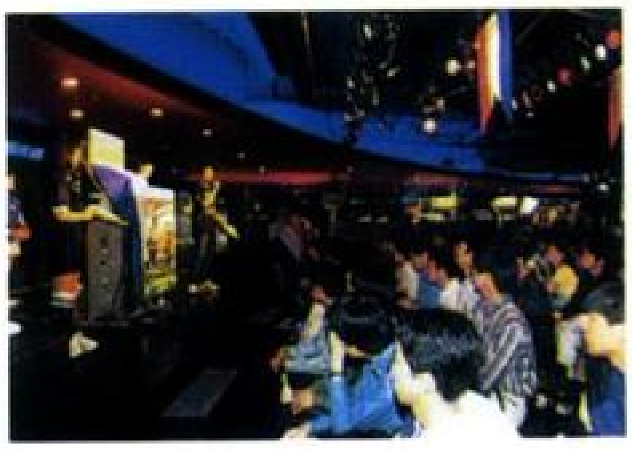
행사개요

- 제목: '살아있는 트리옵스 기르기 전국 초중고 장학 과학경진대회' 및 '무료 희귀화석·광물전시회'
- 일시: 1998년 8월 8일
- 장소: 국립서울과학관 4층 특별전시실
- 주최: 에듀트리(0342-722-2758)
- 후원: 국립서울과학관
- 시상내역: 총 2,800만원의 장학금과 750만원 상당의 상품
  - 대상 1명 장학금 300만원과 표창
  - 금상 1명 장학금 150만원과 표창
  - 은상 2명 장학금 100만원과 표창
  - 동상 3명 장학금 50만원과 표창
  - 기타 장려상(10명), 창의력상(30명), 노력상(50명), 참재력상(100명) 초중고부 별도 시상
- 심사방법: 트리옵스 성장상태(30%), 관찰일기 기록내용(60%), 기타(10%)

JAPAN INFOS

새턴 페스타 개최

지난 5월 17일 동경 조이 폴리스에서는 새턴용 신작 소프트를 체험할 수 있는 이벤트인 「새가 새턴 페스타 IN 동경 조이 폴리스」가 개최되었다. 이 이벤트는 매월 3번째 일요일 정기적으로 열리는 것이지만 이번 이벤트의 대상 소프트는 6월 11일 세가가 발매할 예정인 「월드컵 '98 프랑스 ROAD TO WIN」으로 특히 많은 관심을 불러 일으켰다.



이 소프트는 대표선수들이 모두 실명으로 등록되어 있어 세가로서는 프랑스 월드컵 공인 소프트라고 자부하고 있는 형편이다. 이날 회장에는 축구를 좋아하는 유저들로 가득했으며 스테이지 위에서는 월드컵에 관한 퀴즈를 내는 등의 이벤트를 열어 방문객들에게 호화상품을 증정하기도 했다.

다음 새턴 페스타의 개최일은 6월 21일이며, 대상 소프트는 에닉스의 「일본 대표팀 감독이 되자!」이다.

코무로 테츠야 게임 음악 프로듀서로



음악에 관련된 모든 분야를 소화하고 있는 코무로 테츠야씨

일본의 레코드 회사인 파이오니아 LDC와 미디어 팩토리가 공동으로 출자하여 새로운 레코드 회사를 설립, 종합 프로듀서로 아무로 나미에, TRF, 카하라 토모미 등의 앨범을 프로듀스 해온 일본 음악의 거장 코무로 테츠야씨를 기용하기로 했다. '팩토리 올목크'라는 이름으로 활동을 개시할 이 회사는 일반적인 레코드 회사의 일 이외에도 게임이나 애니메이션 등 멀티미디어 타이틀의 제작에도 힘쓸 예정이다. '게임관련 업무는 아직 준비단계에 있습니다. 하지만 코무로씨가 (게임음악에) 무척 관심을 가지고 있는 만큼 본격적인 활동이 시작되면 무척 좋은 작품들이 나올 것이라고 생각합니다'라는 한 홍보직원의 말로 미루어 볼 때 큰 어려움이 없는 한 곧 게임에 관련된 산업이 전개될 것으로 보인다. 게임에서 만나는 '코무로 테쯔야'의 음악세계를 기대해 보자.

AM2연의 숨겨진 보석, 「스파이크 (가칭)」 등장



지난 5월 19일, 세가의 최신 아케이드 게임과 프라이즈 머신 등을 전시하는 「세가 프라이빗 쇼' 98 봄」이 개최되었다. 이번에 사람들의 이목을 집중시킨 것은 6월에 가동될 「데이토나 USA2」. 인기 레이스 게임의 속편이라는 이유만으로 보도진과 게이머들의 비상한 관심을 끌어 모았다.

또한 이날 행사에서는 「데이토나 USA2」의 프로듀서가 직접 출연해 "현재 그래픽과 음악 등이 단계적으로 파워 업되고 있으므로 기대해도 좋을 것이다."라고 말해 데이토나에 대한 기대도를 한층 높혔다.

게다가 아직은 공개되지 않은 또 다른 작품을 발표했는데 이 게임의 타이틀은 「스파이크 (가칭)」로 통신머신을 사용해 최대 4명의 플레이어가 협력해 나가면서 적을 물리치는 액션게임인 것으로 밝혀졌다. 다만 이번 회장에서는 플레이할 수 없었으며 비디오로 개발중인 화면을 공개했다. 아직은 세부적인 내용을 알 수는 없지만 「스파이크 (가칭)」는 대전형 게임이 아닌, 서로 모르는 사람끼리 협력해서 플레이하는 형태의 게임으로 기판은 MODEL3가 사용되었으며 올 여름에 발매될 예정인 것으로 알려졌다.

게임계의 기린아! 세가타 산시로의 캐릭터 상품 등장



「새턴의 얼굴」이라는 CM송으로 CF에서 대활약을 한 세가타 산시로. 그 열기가 채 식기도 전에 그가 캐릭터 상품계로 진출한다. 발매 예정인 상품은 T셔츠와 봉제인형이다. 발매시기는 여름정도가 될 것으로 보인다. 얼마 남지 않은 기간이 산시로 팬들에게는 즐거운 기다림이 될 것이다.



호리이 유우지, 납세액 약 8,800만엔



일반서민들과는 전혀 상관없는 듯 보이는 납세액 순위. 연예인이나 재벌들이 얼마만큼의 재산을 가지고 있는가를 어렴풋이 짐작케 해주는 것이 이 납세액 순위이다. 최근 발표된 일본의 납세액 순위에 낯익은 게임업계 사람들 약간 들어 있어 눈길을 끈다.

'더비스타리온'의 제작자 '소노베 히로노'씨는 작년에 이어 또 한번 랭킹에 든 경우이다. 지난 한해의 납세액은 약 2억 4,000만엔 가량으로 작곡가나 만화가 등이 포함되어 있는 '기타' 랭킹에서 6위를 차지했다. 또한 '드래곤 퀘스트'의 호리이 유우지씨도 약 8,800만엔으로 16위를 기록했다. 이 밖에 닌텐도사의 사장 야마우치씨가 전국 10위, 스티커 사진기로 일본열도를 뒤 흔든 아틀라스의 오하라 나오야 사장이 전국 12위로 새롭게 순위에 진입하는 등 다수의 게임업계 인사들이 이름이 들어있어 게임계가 조금 위축되지 않았는가 하는 분위기를 일축했다. 과연 내년에는 어떤 신인이 등장하게 될 지 궁금하다.

세가 토이즈의 신상품 등장

세가의 완구사업부와 세가·요네자와가 통합되어 올해 4월부터 움직이기 시작한 세가 토이즈는 에듀테인먼트, 캐릭터·스탠다드 토이, 일렉트로닉스, 이 세 부분을 주축으로 이후 발매될 예정인 약 30여 가지의 최신 상품을 발표했다. 세가 토이즈로 통폐합된 이후 앞으로는 '게임에 한발짝 다가선 완구를 제작한다.'는 것이 관계자의 입장이다. 앞으로 세가 토이즈가 완구업계에 일으킬 새 바람을 기대해 본다.



올 여름 미니컴보이 낚시 붐이 분다

올 여름, 반다이에서는 미니컴보이를 이용한 낚시 주변기기 2종류를 선보일 예정이다.

우선 한 종류는 지난 챔프 6월호에도 잠깐 소개한바 있는 어군 탐지기 "포켓소너"이다. 이 포켓소너는 본체를 미니컴보이에 세트시키고 본체로부터 뻗어있는 센서를 수면에 띄우기만 하면 수심 약 20미터까지의 지형, 물고기가 노는 모습 등이 미니컴보이 화면에 나타나게 되는 것이다.


리얼형 콘트롤러

또 다른 한종류는 미니컴보이용의 낚시게임 소프트 「그랜더 무사시 RV」가 전용 리얼형 콘트롤러가 부착되어 발매된다. 리얼형 콘트롤러는 어떠한 미니컴보이 시리즈에도 부착이 가능하고 물고기가 잡힐 때의 그 리얼함을 직접적으로 느끼면서 즐길 수 있다는 장점이 있다. 이 두종류 모두 7월 발매 예정을 앞두고 있으며 가격은 "포켓소너"가 14,800엔, 「그랜더 무사시 RV」가 5,800엔 정도이다

태정낭만당(太正浪漫堂), 6월 13일 오픈



「사쿠라 대전」시대의 분위기를 자아내는 게임 캐릭터 삽인 「태정낭만당(太正浪漫堂)」이 6월 13일 오픈된다. 세가 어뮤즈먼트 시설이 있는 동경 · 치바GI-GO 내에 입점할 이 전문점은 사쿠라 관련 상품 외에도 이곳에서밖에 판매하지 않는 한정 오리지날 상품과 태정시대를 떠오르게 하는 과자나 블록 완구 등의 상품, 게임 소프트, 서적, 비디오, CD 등 총 317개의 아이템을 판매할 예정이다.

한편 6월 13일 오픈 시, 3,000엔 이상 구매하는 고객 1000명에게는 특제 오리지날 T셔츠를 선물로 제공한다. 태정시대 아이템으로 분위기를 내보자.

세가를 대표하는 소닉이 입체상표로 인가



지난 5월 8일 세가의 간판 캐릭터 소닉이 입체상표로 인가되었다고 세가측은 밝혔다. 이 입체상표는 일본에서 새롭게 개편된 상표권으로 지금까지의 상표등록은 문자나 도형 등 평면으로 되어있었지만 이제부터는 인형을 비롯해 입체물로도 상표등록이 가능해지게 된 것이다.

이번에는 일본에서 5개의 입체 캐릭터가 인가를 받았는데 소닉도 그 중 하나에 속한다. 소닉은 평면의 그림에서 뿐만아니라 입체적인 상표도 지적재산으로 인정되고 앞으로는 소닉의 디자인 모두가 법적으로도 보호를 받게 된다고 한다.

이에 세가측은 소닉은 단순히 게임의 주인공이 아니고 세가를 대표하는 캐릭터로서 활약뿐만 아니라 세가의 재산이라고 밝히고 있다.

SNK, 드림 캐스트와 연결가능 휴대 게임기 「네오지오 포켓」 발매



SNK홈페이지의 '네오지오 포켓' 정보

하드웨어와 관련해서는 그동안 잠잠하던 SNK가 고성능 휴대용 게임기 「네오지오 포켓」을 발표했다.

이번에 발표된 「네오지오 포켓」은 게임 내용의 다양화나 장래의 확장성에 맞춘 기본 성능은 물론 세가에서 연내 발매를 예정하고 있는 가정용 게임기 '드림 캐스트'와의 접속 기능을 갖추었다는 점에서 매우 높은 관심을 모으고 있다. 이로 인해 앞으로 휴대 게임기와 가정용 게임기의 네트워크를 이용한 전혀 새로운 게임의 창조가 가능하게 될 전망이다. 또한 칼라 화면을 탑재한 별도의 기종에 대해서도 내년 발매를 예정하고 있는 것으로 알려졌다.

한편 관심을 모으고 있는 동시발매 전용 소프트에 대해서는 현재 인기 격투게임인 네오지오 포켓용 「킹 오브 파이터즈」 외에 다수의 육성게임, 스포츠 게임, 롤플레잉 게임 등 오는 여름까지는 15 타이틀 정도의 전용 소프트가 발매될 계획인 것으로 알려졌다.

네오지오 포켓 의 주요 특징
1. 16비트 CPU 및 모노크롬 8단조 LCD채용
2. 드림 캐스트와의 접속 전용어댑터(별매 예정)를 사용하여 드림 캐스트와의 접속 가능
3. 메모리 백업 기능 내장
4. 세계시계, 달력, 별점기능 등을 탑재

세가의 신 하드웨어 '드림 캐스트'

드디어 세가의 차세대 게임머신이 정식으로 발표되었다. 5월 21일, 세가는 동격 내의 호텔에서 'SEGA NEW CHALLENGE CONFERENCE'라는 명칭의 발표회를 개최하였다. 회장에는 이리마지리 쇼이치로 사장이 직접 신 하드웨어의 전모를 밝혔다.


드림 캐스트의 외형, 최근의 유행에 맞게 다양한 색상의 주변기기를 발매할 예정이다

하드웨어의 이름은 '드림 캐스트', 영어 'DREAM'과 'BROADCAST'를 합성한 것이다. 1초에 300만 폴리곤의 묘사가 가능하며 최대 동시 발색수는 1677만색, 모뎀을 기본으로 탑재하고 있어 전화선을 연결하는 것만으로 통신대전을 즐길 수 있다. 드림 캐스트의 커다란 특징 중의 하나는 '비주얼 메모리'라 불리우는 PDA를 채용한 것이다. 콘트롤러의 삽입구에 꽂아 게임데이터를 백업받는 이외에도 부가된 액정화면과 독립된 전원을 이용하여 휴대용 게임기로 사용할 수 있다.

올해 11월 20일 발매예정으로 박차를 가하고 있으며, 발매가격에 관해서는 '발매일에 즈음하여 발표한다'는 발표를 했지만, 이리마지리 사장의 발표문 도중 '2~30,000엔 정도'라는 발언으로 추측해 볼 때 성능에 비해 저렴한 가격에 구입할 수 있을 것으로 보인다.



관련기사 본지 102Page



영화

호스 위스퍼러


●개봉일:6월 6일 개봉 예정

로버트 레드포드 그 자신이 감독·제작·주연까지 맡은 「호스 위스퍼러」는 현대인의 상처 입은 영혼을 어루만지는 광활한 대자연의 러브로망이다. 이 영화는 1997년 「잉글리쉬 페이션트」로 아카데미 여우 주연상에 노미네이트 되었던 크리스틴 스콧토머스가 애니 역을 맡아 등장한다. 이야기는 뉴욕의 여성잡지 '커버' 지의 야심만만한 편집장 애니의 딸 그레이스(스칼렛 요한슨)가 승마도중 낙마를 당하고 새벽길을 달리던 대형 트레일러가 그레이스 앞으로 다가오는 것을 보고 그녀를 구하기 위해 말 '필그림' 은 몸으로 대형 트레일러를 막다가 중상을 입게된다. 이때 그레이스와 필그림 사이에 생명의 연결고리 같은 것을 깨달은 애니는 충격을 받은 말을 치유해주는 '호스 위스퍼러' 가 존재한다는 사실을 알고 딸과 말을 데리고 몬태나로 떠난다. 그곳에서 만난 조마사 톰 부커(로버트 레드포드)는 필그림을 진심으로 치료해준다. 그러는 동안 문명의 세계에서 온 여자와 대자연의 비밀을 아는 남자, 그들의 신비로운 사랑이 몬태나의 대초원에서 펼쳐지기 시작하는데......

아마겟돈

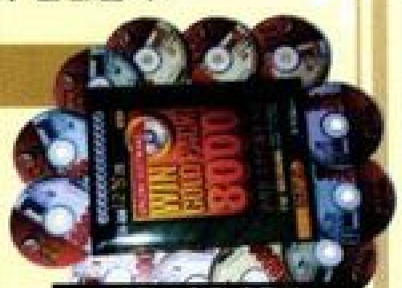


올 여름은 물론, 올해 최고의 대작이라는 평을 받고 있는 「아마겟돈」.

「아마겟돈」은 「콘에어」와 「더록」의 제리 부룩하이머 제작군단이 1억 4천만 달러를 투입하여 제작하고 「더록」과 「나쁜 녀석들」의 마이클 베이가 메가폰을 잡은 SF액션 어드벤처이다. 지구의 종말을 위협하며 미국 동부를 향해 강속으로 돌진하는 소행성을 우주공간에서 폭파시키시 위하여 선발된 핵폭탄 특공대원으로 브루스 윌리스, 스티브부세미, 벤에플렉 등이 열연한다.

서적

WIN GOLD PACK 8000



출판사:영진 출판사
가격:29,000원
문의처: 02-794-9000

영진출판사에서 통신 매니아들의 불만을 만족시키기 위해 「WIN GOLD PACK 8000」을 발간했다. 통신에서 가장 시간이 많이 걸리는 다운 프로그램인 각종 공개 소프트웨어만을 정리하여 만든게 바로 이 책이다. 「WIN GOLD PACK 8000」에는 각종 에뮬레이터나 유틸리티, 드라이버 등 총 8,000여 개의 공개 소프트웨어를 CD-ROM 12장에 모두 수록시킨 IMF시대에 적격인 책이다.

영원한 전설 울티마

예당미디어에서 이번에 새로이 출판한 「영원한 전설 울티마」는 울티마 9편을 기다리면서 쓴 책이라고 한다. 필드형 롤플레잉게임의 초고봉이라고 일컬어지는 「영원한 전설 울티마」는 무려 10여편의 속편이 만들어져 새롭게 시작하려는 게이머들에게 역사적 배경을 쉽게 가르쳐 주기 위해 주로 게임에 충실하게 단순한 매뉴얼이 아닌 전체적인 스토리라인과 각 편의 의미를 기술했다. 이 책은 기존의 게임서들에 비해 화보보다 내용에 비중을 많이 차지했고 최근의 스크린 샷들도 많이 들어 있어 매니아들에게는 전 편에 대한 향수를, 초보자에게는 확실한 안내서가 될 것이며 게임에 대한 이해와 관심을 불러 일으킬 것이다.



출판사: 예당미디어/가격:15,000원
부록:울티마 7편 CD-ROM
문의처:02-672-4440

주변기기

액션 리플레이 플러스



문의처: 게임 본부
(02-701-1667~8)

새턴용 1, 4메가 램팩과 액션 리플레이의 기능을 혼합한 '액션 리플레이 플러스' 의 신제품이 발매중이다. 새턴에는 슬롯이 하나 밖에 없는 탓에 램팩 대응 소프트에서는 액션 리플레이를 사용할 수 없었던 문제를 해소한 제품이 바로 '액션 리플레이 플러스'. 기존에 1메가 램팩과 4메가 램팩을 스위치로 전환하여 사용하던 방식을 개선, 카트리지 내에서 자동으로 인식, 전환되는 시스템을 채용하고 있다.

컴퓨터용품

한솔전자, 19" 모니터「900P」

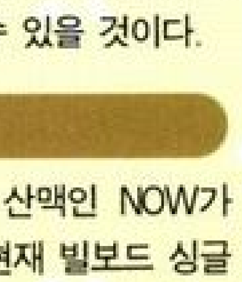


문의처: 한솔전자
02-3458-9911~2

한솔전자에서 이번에 선보이는 19인치 모니터는 화소간 간격(Dot Pitch)이 0.26mm, 1600×1200(75Hz)의 고해상도를 자랑하며 수평주파수 30~96khz, 수직주파수 47~150Hz로 화면의 선명도를 극대화시킨 제품이다. 이 제품은 사용자 편의를 위해 단 한 개의 버튼으로 20가지의 사용자 환경설정이 가능하게 되어있고 별도의 어댑터없이 매킨토시와 호환될 수도 있다고 한다. 또한 가격면에서 보면 「900P」는 17인치에 비해 약 30만원 가량 고가이나 21인치 제품의 가격이 150만원대인 것과 비교할 때 상대적으로 저렴한 가격에 대형화면을 사용할 수 있다는 장점을 안고 있기에 관련 종사자들에게 좋은 반응을 얻고 있다고 한다.

음반

패닉(PANIC) 3집 -SEA WITHIN-



1집과 2집의 흑백 이미지와는 달리, 이번 3집은 노란색과 연두색을 사용하여 1, 2집의 극단적인 자신만의 표현에서 벗어나, 자유를 갈구하는 느낌을 준다. 적당, 안전, 무난, 이 세가지의 단어가 언뜻 떠오르는 이번 앨범은 흥겨운 락 풍의 곡과 서정적인 발라드 곡, 이 두 종류로 분류할 수 있다. 분명히 1, 2집보다는 많은 발전을 했다. 감성, 변화, 발전을 거듭하는 패닉의 모습이 잘 녹아있는 SEA WITHIN. 패닉의 또 다른 모습을 볼 수 있을 것이다.

NOW 4

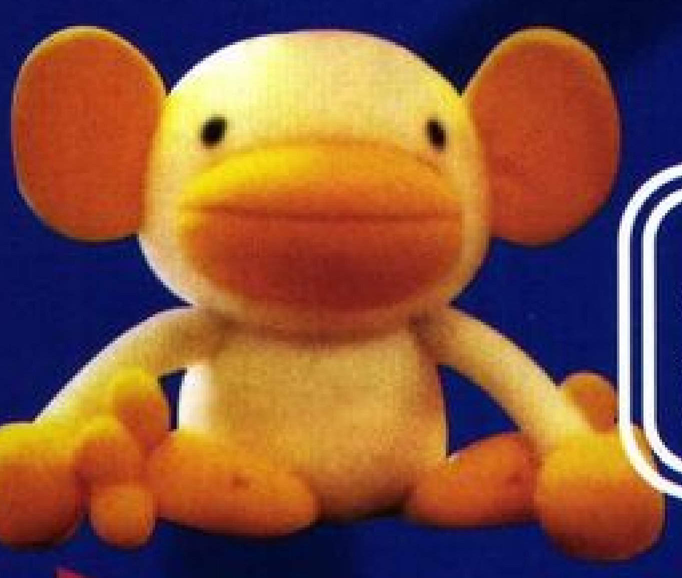


MAX와 함께 옴니버스 앨범의 양대 산맥인 NOW가 최고의 아티스트들로 무장해 나타났다. 현재 빌보드 싱글 차트 1위인 쟈넷 잭슨의 'Together Again' 을 비롯해 우리의 귀에 이미 익숙해져 버린 첨바왐바의 'Tubthumping', 백 스트릿 보이즈의 'All I Have To Give', 스파이스 걸즈의 'Too Much' 등이 수록되어 있다. 이번 NOW 4는 R&B풍의 곡과 댄스풍의 곡으로 이루어져 있다. 총 18곡이 수록된 이번 NOW 4에서 주목할 아티스트는 외모뿐만 아니라 노래와 연주에서도 굉장한 실력을 나타내는 어린 소년들로 결성된 The Moffats다. 이제 그들의 노래 I'll Be There For You를 한국에서도 들을 수 있다.

아소비니 (AS◎VINI)



챔프 5월호 뉴스를 통해 잠깐 소개되었던 아소비니! 챔프의 애니광 구구리가 그 소식을 듣고 가만히 있을 수가 있나???? 온갖 따가운 눈총을 받으며 IMF에도 불구하고 구구리는 미친 듯이 비행기에 몸을 실었다. 드디어 일본 도착! 모든 일을 제쳐두고 찾아간 곳은~~~~~ 찾아간 곳은~~~~~~ 하라주쿠! 아소비니라네



새로운 문화 창출! TV게임, 애니메이션이 새로운 놀이 문화로 정착하고 있으며, 유저층도 기하급수적으로 늘어가고 있는 실정이다. 홍수처럼 쏟아져 나오는 다양한 게임들만큼이나 캐릭터들의 개성도 강하다. 그런 캐릭터들을 손에 넣고 싶었던 사람들은 이리로 다 모여라. 이곳에 그대들이 원하는 모든 것이 다 있다. 그대들에게 만약 천국이 있다면 바로 이곳이 아닐까?

아소비니?

하라주쿠(原宿) 타케시타 토오리(竹下通り)에 위치한 아소비니는 디지털 캐릭터를 판매하는 일종의 캐릭터 샵이다. 「바이오 하자드」,「파랏파 더 래퍼」,「동킹콩」,「소닉 더 헤지혹」,「고에몽」,「록맨」,「봄버맨」,「MOON」등의 비디오게임부터 실제로 살아 움직이는 캐릭터들이 등장하는「토이스토리」나「나이트 메어」등 영화에 등장하는 캐릭터,「도라에몽」과 같은 만화에 등장하는캐릭터까지 100여가지가 넘는캐릭터들의 상품을 모아놓고 있다. 게임, 애니메이션 광이라면 누구나가 한번쯤 가보고 싶어 할 정도로 많은 캐릭터 상품들이 이곳에는 모여있다.



아소비니의 마스코트인 전파 사루(원숭이)가 중심을 잡고 있다



샵 전체를 따뜻하고 안락한 분위기가 나는 원목으로 인테리어해서 인지는 몰라도 가게에 들어서는 순간굉장히 편안한 느낌이 들었다. 게다가 각 캐릭터 별로 정돈을 잘 해 놓아서 처음 가게를 방문하는 사람도 어려움을 느끼지 않고 자신이 원하는 상품을 쉽게 찾을 수 있다. 이 건물 1층에는 요즘 한창 유행하고 있는 스티커 사진(프리클라실)을 찍을 수 있는 곳도 있어 이곳을 찾는 손님들의 발길이 끊이지 않는다.



타케시타 토오리(竹下通り)의 입구

무엇에 쓰는 물건인고?



너무나 깔끔하고 눈에 확 띄게 꾸며진 아소비니 전경(2층), 1층은 유행의 첨단을 달리는 프린트 하우스

앞에서 말한 것처럼 아소비니에는 다양한 비디오게임과 애니메이션에 등장하는 캐릭터들의 상품이 있다. 하지만 겉모양은 척 봐도 어떤 게임에 등장하는지, 어떤 애니메이션에 등장하는지 알 수 있지만 막상 상품을 집고 나면 이게 어디에 쓰이는 물건인지 감이 안 오는 것들도 있다. 캐릭터 상품하면 가장 먼저 떠오르는 인형부터 타마고치류의 게임기, 저금통, 가방, 티셔츠, 쿠션, 자명종 시계, 유대폰케이스, 미니카(미니카가 여기 왜 있냐구? 쵸로 Q를 기억하시나요? 쵸로 Q도 게임캐릭터이기 때문이죠. 눈과 입이 있고 말을 하니까 이놈도 끼워 주는 겁니다)까지 없는게 없으며, 요즘 붐을 일으키고 있는 포켓몬스터의 상품도 있어 매니아들의 눈길을 끌고 있다.





구구리와 아소비니 언니가 대형 전파사루 옆에서



웰컴(WelCome, 억지로 W.C. 고로 화장실???)



쵸로Q 부릉부릉~~~



이게 다 얼마이



오호. 이거보면 간질 안걸리나. 눈부시다



보기만해도 즐거운 레퍼, 쿠션에 자명종에 티셔츠까지





하라주쿠(原宿) 타케시타 토오리(竹下通り)/JR하라주쿠(原宿)역 타케시타입구 하차 도보로 3분 프린트하우스 2층에 위치

영업시간 AM 10:30~PM 7:30/연중무휴
☎ (03) 3470-2806

최신 데이터로 시장을 읽는다 ……………………………

'98년의 게임시장 과연 어떻게 진행될 것인가? 완전시장예측

~ 공통항목에서 찾은 SFC, PS의 특징과 경향~

SFC의 데이터로 본 PS의 1998년은?

SFC은 일찍이 패미콤이 구축한 게임시장에 하이 퀄러티한 표현이 가능한 환경을 끌어들여 게임의 가능성을 불러일으켰으며 일본의 국민기라해도 지나치지 않을 정도로 각광받는 머신으로 자리를 굳혔다. 이 머신은 지금의 게임시장이 형성되는데 기초역할을 했고 현재 일본에서만 1700만대라는 판매대수를 올리고 있다.

한편, SFC에 의해 초래된 하이 퀄러티한 표현으로 더욱 넓어진 일본 게임시장에서의 국민기라고 하면 그것은 당연히 PS라고 말할 수 있다. PS는 게임시장에 새로운 하드로 등장하여 누구나 도전할 수 있다는 가능성을 불어넣었고, 게다가 기존의 개념을 타파하는 소프트를 차례차례로 배출시켜 소프트의 폭을 넓히는데에 성공했다.

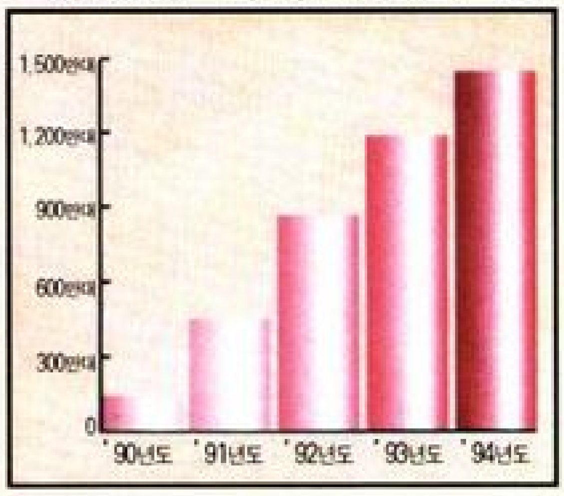
SFC와 PS의 다양한 데이터를 비교 분석해보면 이 2대 국민기에는 꽤 공통점이 많이 등장한다는 것을 알 수 있다.

공통점을 살펴보면 먼저, 하드 누계대수의 추이이다. 발매된지 2년동안은 PS의 첫 출발 성과가 SFC의 힘에는 그다지 미치지 못했다. 그러나 3년째에 접어들면서 PS의 판매대수가 눈에 띄게 늘어나기 시작했고 그 판매대수가 410만대를 기록했다. 이 기록은 SFC 3년째의 출하대수인 약 415만대와 거의 비슷한 수치를 보이고 있다. 그리고 4년째, 드디어 누계 1000만대를 돌파했다.

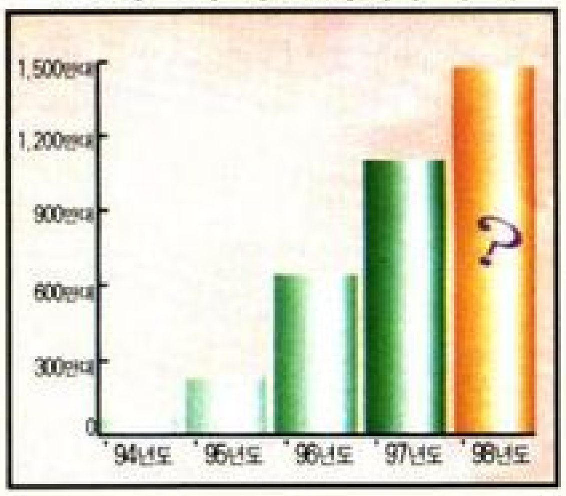
다음으로 소프트 판매수의 추이를 살펴보면, 초기에는 SFC이 약 470만개인데 비해 PS가 약 440만개이고, 2년째는 SFC, PS 모두 약 1900만개를 판매했다. 3년째는 SFC가 약 3450만개, PS가 약 3300만개, 그리고 4년째는 SFC가 약 4470만개, PS가 약 4900만개로 거의 같은 수치를 나타내 보이고 있다. 이와 같은 결과로부터 SFC의 5년째, 즉 '94년도를 참고로 PS의 5년째인 '98년도를 예측해보면, 우선 하드는 SFC와 마찬가지로 누계 1400만대를 돌파해 하드시장은 다시 PS주체의 안정된 경향을 보일 거라고 예상된다. 그리고 64DD와 SS 후속기종이 어떤 움직임을 보일지 귀추가 주목되고 있다.

소프트쪽은 '97년도부터 다소 감소추세를 보이고 있다고 생각되어지지만 그래도 4000만개 돌파를 예상하고는 있었다(SFC의 5년째는 약 4300만개). 물론 소프트 라인업의 경향도 SFC의 5년째와 거의 비슷한 상태가 되지 않을까 하는 예상을 하고 있다.

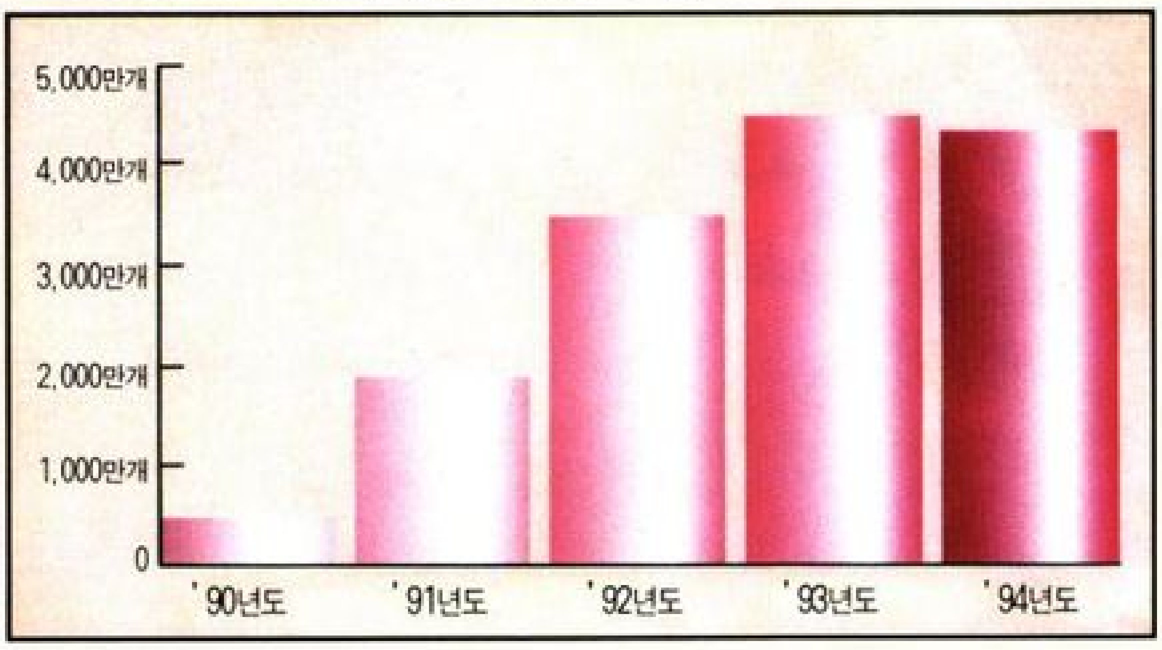
■ SFC 하드 누계 출하대수 추이



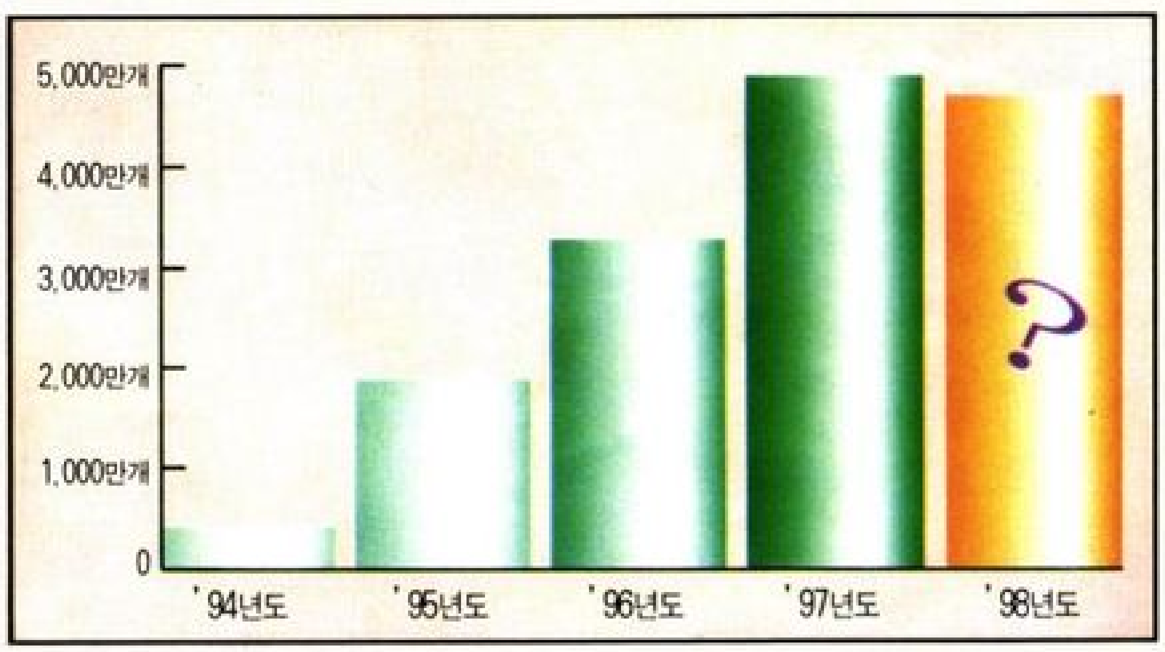
■ PS하드 누계 판매대수 추이



■ SFC 소프트 연도별 출하개수 추이



■ PS소프트 연도별 판매개수 추이



SFC와 PC히트작의 경향과 추이

SFC의 데이터가 보여주는 PS의 '98년도 히트작

아래 원그래프는 SFC(3~5년째)와 PS(3~4년째)의 히트작을 타입별로 구분하고 연도별로 정리해서 그 비교경향의 추이를 나타낸 것이다. 앞에서 서술한대로 SFC와 PS의 소프트 판매개수의 추이는 꽤 비슷한 곡선으로 그려지고 있다.

이 SFC의 데이터로부터 '98년도의 PS를 미리 점쳐 보았다.

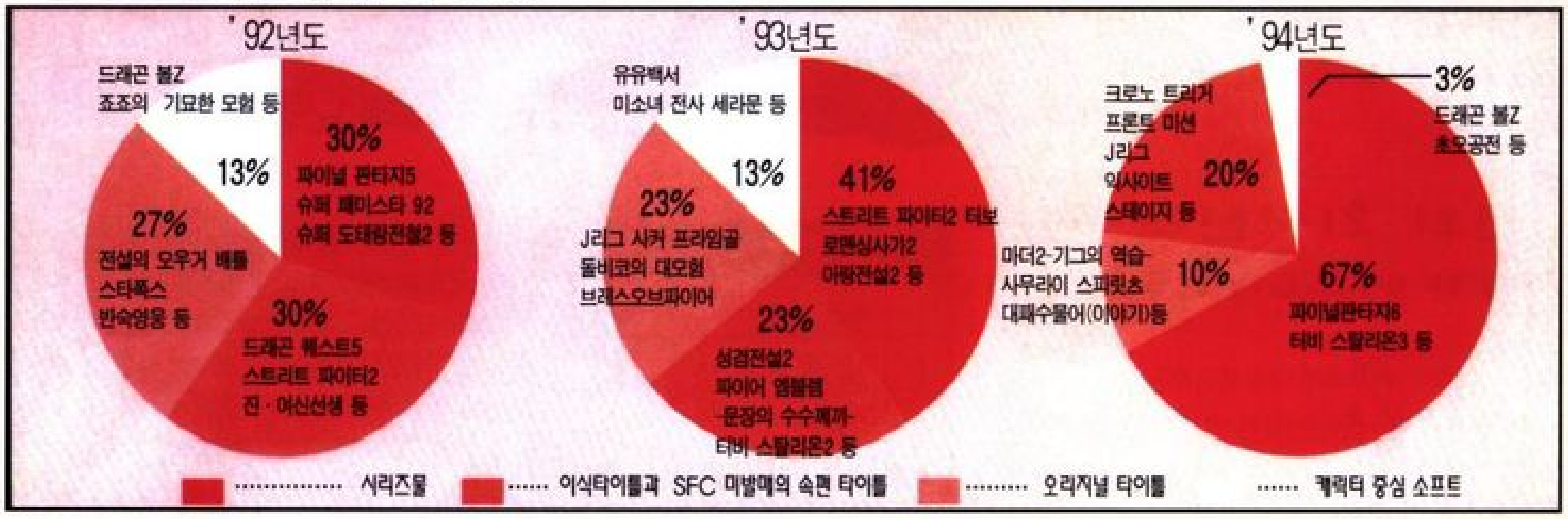
아래 그래프를 비교해 보면 SFC와 PS는 이상하리만큼 비슷한 소프트 경향을 지니고 있다는 것을 알 수 있다.

또 발매된지 3년째가 되는 해에는 1~2년동안 쌓아왔던 소프트 자산이 드디어 열매를 맺어 그 기종의 속편 타이틀로 3할 정도의 시장 점유율을 형성하고 있다.

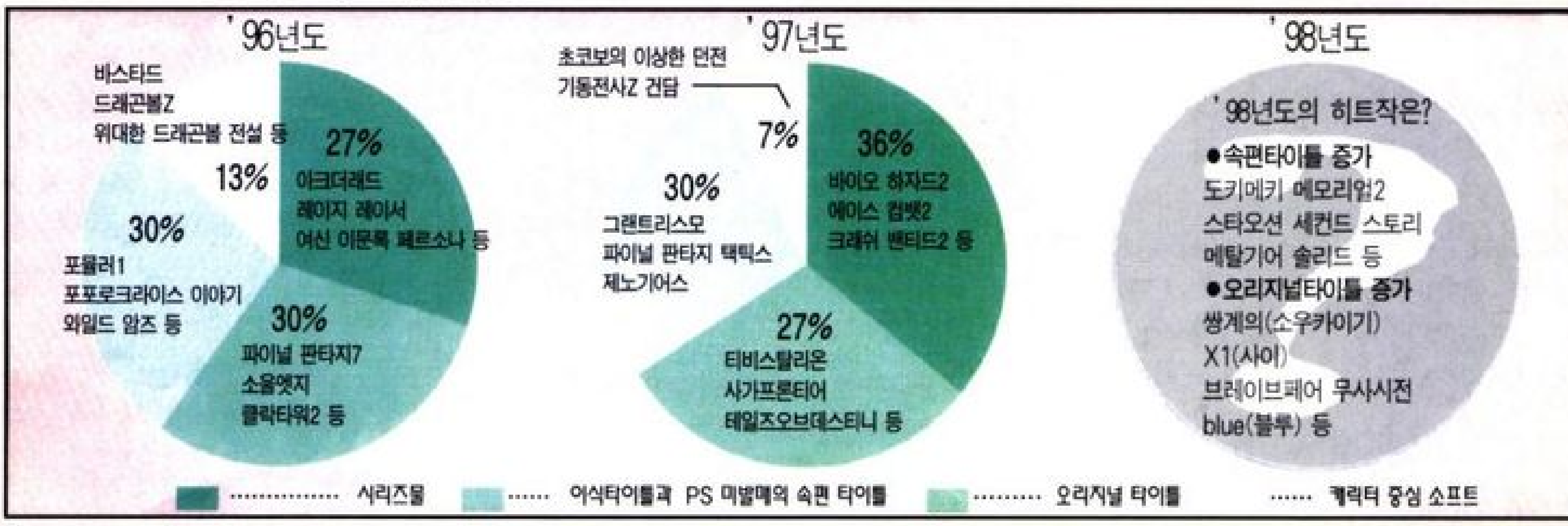
그리고 4년째에는 속편 타이틀이 더욱 증가해 전 타이틀의 4할 정도를 차지하게 된다.

이렇게 점점 그래프의 이 부분 비율이 증가하고 있다는 것은 그 기종에 안정된 유저가 생겨난다는 것을 의미하는 것이 아닐까 싶다. 역으로 SFC와 PS의 차이를 살펴보면 3~4년째에 캐릭터 중심의 소프트들이 SFC에서는 그다지 변동이 없는 것에 비해 PS쪽은 감소 추세를 보이고 있다. 이것은 유저들의 비율중 저연령층이 차지하는 비율이 SFC보다 PS가 현저하게 낮기 때문이다. 그리고 SFC의 5년째('94년도)의 그래프를 보면 속편 타이틀만으로 약 7할 정도의 비율을 차지하고 있다. PS도 같은 경향을 보일 거라 예상되지만 현시점에서 앞으로의 라인업을 보면 속편의 증가율보다 오히려 유명 메이커에 의한 오리지널 타이틀이 증가추세를 보일거라고 예상되어진다. 구체적인 히트작의 예상은 아래 도표를 참고로 하자.

■ SFC소프트 연도별 히트작의 경향



■ PS소프트 연도별 히트작의 경향

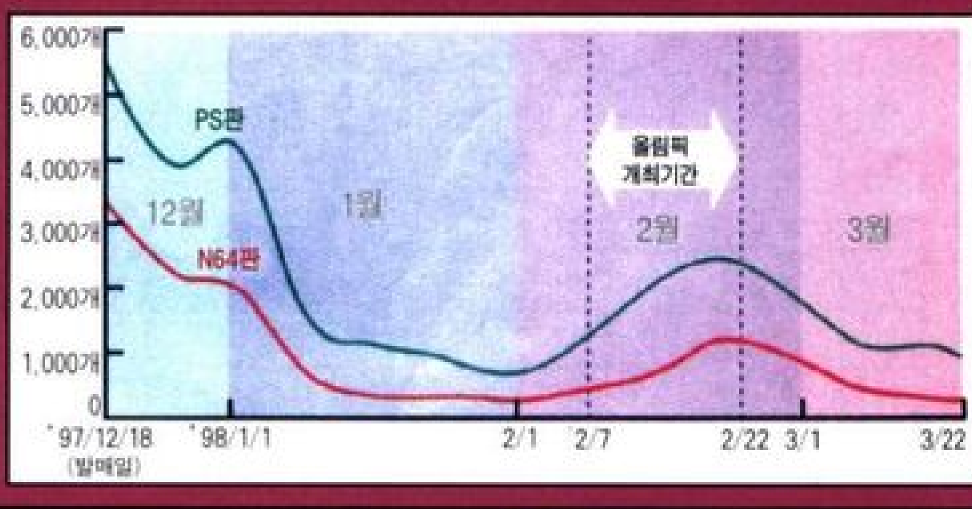


단기 시장 예측: 월드컵 효과와 SS후속기종

●월드컵 개막을 앞두고 게임계에서도 현재, 축구의 뜨거운 열풍이 불고 있다. 이 뜨거운 열기에 발맞춰 축구게임의 발매 러시가 계속 이어지고 있는데 4월 하순경으로 예정되어 있었던 PS 6, SS 2, N64 2, GB 1 등, 총 11타이틀이 4월말부터 6월에 걸쳐서 발매가 될 것으로 보고 있다. 만일 예정하고 있는 발매시기에 소프트들이 출시된다면 당연히 높은 판매율을 예상할 수 있지만 7월경으로 발매일이 늦추어진다면 월드컵의 효과를 그다지 기대할 수는 없을 것이다.

●오른쪽 아래 그래프는 나가노올림픽 전후의 「하이퍼 올림픽 인 나가노」의 판매율 추이이다. 발매가 된 직후에는 계속 하강선을 그리고 있다가 올림픽 기간 중에는 눈에 띄게 상승곡선의 움직임을 보이고 있다. 그러나 올림픽이 끝난 지금, 또다시 하강선으로 돌아섰다. 어쩌면 월드컵에서도 이와 같은 현상이 일어나지 않을까 싶다.

●세가의 차세대기는 어쩌면 「꿈」이 키워드인지도 모른다. SS은 겨우 수위의 자리를 차지했었지만 너무나 쉽게 PS에게 그 자리를 빼앗겨 버렸다. 그러나 이번에는 그 꿈이 꼭 이루어지길 바란다.



이 기사는 일본 「전격왕」 6월호의 기사를 번역 기재한 것입니다.

첫월급부터 남녀비율까지, 게임 제작사의 모든 것을 밝힌다!

사람들이 동경하고 있는 게임 제작사 철저조사

각 종목을 비롯, 인기 있는 제작사의 진실된 모습을 공개한다. 게임업계를 목표로 달리고 있는 사람들은 모두 이 곳을 주목하라! 목표가 더욱 뚜렷해질 것이다.



당신의 회사선택에는 문제가 없습니까!?

게임 매니어 중에는 게임 제작사에 취직하는 것을 목표로 하고 있는 사람들이 많다. 물론 이들이 회사를 선택할 때 가장 중점을 두는 부분은 자신이 원하는 일을 할 수 있는 회사가 어디냐는 것이다. 그렇다면 자신이 원하는 일을 할 수 있고, 또 그런 회사에 입사했을 경우 모든 문제가 끝나는 것일까? "삶의 보람은 오직 일이다. 휴일도 필요 없고, 월급은 얼마라도 상관없다."라고 말하는 사람이라면 이야기는 달라진다. 그렇지만 보통 사람에 있어서는 자신이 원하는 일을 하면서도 여유를 가질 수 있다면 더 이상 바랄게 없다고 생각할 것이다. 또한 월급도 적은 것보다는 많은 편이 훨씬 낫다고 생각하는 것은 당연하다. 여기서는 일본의 주요 게임 제작사 50개사의 실태를 독자적으로 조사해 그 결과를 바탕으로 첫월급과 연간 휴일수 등 몇 개의 항목에 관한 랭킹을 작성했다. 회사를 선택할 때 참고가 되었으면 한다.

일본 전문학교 학생들이 선택한 인기 제작사

	'99년, 인기 기업명	98년, 인기 기업명
1	아트라스	스퀘어
2	스퀘어	세가반다이
3	세가·엔터프라이즈	코나미
4	남코	아트라스
5	코나미	남코
6	캡콤	캡콤
7	아트딩크	아스키
8	테크모	게임아츠
9	퀘스트	퀘스트
10	엘프	일본팔콤

	회사명	첫월급
1	와프	30만엔 이상
2	가스트	21만 5000엔 (대졸)
3	스퀘어	21만 4000엔 (대학원졸)
4	남코	21만 1866엔 (대졸)
5	닌텐도	20만 5000엔 (대졸)
6	코나미	20만 4340엔 (대학원졸)
7	아트딩크	20만엔 (전문대졸)
7	캡콤	20만엔 (대졸)
7	마법(魔法)	20만엔 (대졸)
10	소니·컴퓨터 엔터테이먼트	19만 8000엔 (대졸)

"난 무엇보다 돈이 우선이다"라고 생각하는 당신에게 권해주고 싶은 제작사

랭킹을 보면, 규모가 그다지 크지않은 제작사가 이상하게도 상위권을 차지하고 있다는 것을 알 수 있다. 단, 게임업계의 경우, 아래에서 설명하고 있는 「로열티(충성)제도」등 급여 이외에 다양한 대우를 받을 수 있는 제작사도 많이 있으니 참고로 해두면 도움이 될 것이다.

「로열티(충성)제도」를 알게되면 게임업계를 말할 수 있다

「로열티(충성)제도-(회사에 따라 명칭은 다르다)」라는 것은 간단히 말하면 히트작을 만들어 낸 팀에 대해 포상하는 것이다. 예를 들면 모 제작사의 경우, 경영이익의 4%가 개발팀에게 부여되었다. 결국 자신들이 만든 소프트가 10억엔의 이익을 남겼을 경우, 팀에게는 4,000만엔의 포상금이 보너스와는 별도로 부여되는 것이다.

확률론적으로 희망이 보인다!? 신졸채용자수 랭킹

예상대로 규모가 큰 제작사가 상위를 독점하고 있다. 그러나 이들 제작사는 응모자수가 많아 결국, 비율을 따져 보면 합격률은 각각의 회사 대부분이 비슷하다는 것이 현실이다. 그리고 무엇보다 중요한 것은 자신이 희망하는 직종은 과연 몇 명이나 채용을 하는지 하는 것이다. 채용이 결정되었다고 해서 반드시 희망직종에서 일할 수 있는 것은 아니기 때문에 자신이 희망하는 직종에서 몇 명을 채용하는지, 각 제작사마다 확인해 둔다면 승리의 기쁨을 맛볼 수 있을 것이다.



▶ 인기 랭킹 상위권을 차지하고 있는 코나미

	회사명	'98년도 채용자수
1	코나미	209명
2	SNK	200명
3	세가·엔터프라이즈	196명
4	남코	132명
5	캡콤	95명
6	테크모	52명
7	닌텐도	45명
8	자레코	31명
9	소니·컴퓨터 엔터테이먼트	30명
10	컬쳐브레인	23명

※전문학교 학생의 인기기업 랭킹은 어뮤즈먼트미디어 총합학원, 디지털 엔터테이먼트 아카데미, 반턴 전뇌정보학원의 학생을 대상으로 한 앙케이트부터 작성한 것이다.

순위	회사명	연간휴가수
1	스퀘어	148일
2	소니・컴퓨터 엔터테이먼트	130일
3	아트딩크	128일
3	티안도이 소프트	128일
5	닌텐도	127일
6	퀘스트	126일
6	코에이	126일
6	트레저	126일
6	리버힐 소프트	126일
10	아트라스	125일

리프레시(refresh-원기회복)는 내일의 활력원. 휴일이 많은 회사?

휴일이 많은 회사는 스퀘어가 랭킹 1위이다.

게임제작사의 경우 제품개발이 끝나면 장기휴가에 들어간다. 소위 「리프레시 휴가」를 인정하고 있는 회사도 많다. 단, 개발기간중에는 빡빡한 일정의 나날이 계속된다는 것을 단단히 각오해야 할 것이다.

복리후생에는 이런 멋진 것도...

복리후생면에서 가장 뛰어난 회사 역시 스퀘어다. 어느 정도인지 따져보면 프로젝트 종료후에는 1개월간의 해외여행휴가가 주어지고 게다가 하루에 1만엔의 용돈도 받는다.

스퀘어 이외에도 해외여행 휴가를 주고 있는 회사는 많다. 또 남코처럼 사택을 완비하고 있는 제작사에도 주목하자..

꽃밭에서 일하고 싶다면 이곳을 목표로 하라

"혼자라도 좋으니 되도록 여성들과 함께 직장에서 일하고 싶다." 이것은 회사를 선택할 때 더 말할 나위 없이 중점을 두어야 할 포인트다. 이 점에 대해 조사해 랭킹으로 만든 게 바로 이 표이다. 물론 게임제작사에 취직을 원하고 있는 여성들도 이 수치를 알아두면 결코 해롭지는 않을 것이다.

순위	회사명	여성사원이 차지하는 비율 (전사원수: 여성사원)
1	비스코	39.4% (71:28)
2	야노만	34.2% (73:25)
3	와프	31.8% (22:7)
4	카네코	27.0% (100:27)
5	일본팔콤	25.8% (62:16)
6	닌텐도	25.0% (1000:250)
6	반프레스토	25.0% (200:50)
8	춘 소프트	23.2% (43:10)
9	휴먼	22.9% (261:60)
10	허드슨	22.2% (450:110)

행복하면서도 부끄러운 사내연애. 정작, 그 실태는?

각 제작사의 이야기로는 이상하게도 사내연애가 많고, 여성사원 대부분이 사내결혼을 한다는 것이다. 덧붙여 말하면 기본적으로 남성의 수가 많은 업계이기 때문에 여성사원은 대인기를 얻고 있는 듯하다. 또한 업계 내에서 서로 알게 되었다고 하는 커플도 많다. 즉, 이 말은 타업종의 사람과 만날 수 있는 기회가 거의 없다는 것을 의미하는 게 아닌지....

근무지의 환경이 좋은 회사와 나쁜 회사!?

제작사 조사를 기반으로한 랭킹외, 전격왕에서는 「근무지의 환경이 좋은 회사・나쁜 회사」를 독단적인 편견으로 판정했다. 근무지의 환경이 좋은 회사로서 가장 권하고 싶은 회사는 이미지니어와 산덴지 등으로 역에서 아주 가까운 회사이다. 그 중에서도 지하철역 바로 위에 있는데다가 역이 록본기라고 하는 오픈북 9003은 주목할 만하다. 그 외에도 회사에서 바다가 보이는 후쿠오카의 리버힐 소프트도 빼 놓을 수 없다.


▶ 건물의 12층에 있는 오픈북 9003의 창밖 경치는 끝내준다



근무지의 환경이 나쁘다고 하면 역시, 역에서 멀고, 전차수 편수가 적은 등, 통근하는데 불편한 회사라고 말할 수 있다. 그 점에서 하네타에 있는 세가와 아오토에 있는 타카라, 야구찌 건너 있는 남코 등이 이 항목에 해당한다. 이것은 어디까지나 통근 사정이 좋지 않다는 것에서 근무지의 환경이 나쁘다고 판단한 것이지 결코 이들 제작사에 타의가 있는 것은 아니니 부디 오해가 없기를.....

◀ 역에서도 멀고 전차 편수도 적은 곳에 있는 남코

업계에 피어나는 한송이 꽃

사실 「게임업계에는 남성뿐이다」라는 이미지가 선행되고 있다. 확실히 남성이 많은 업계이긴 하지만 그 속에서 꿋꿋이 한몫하고 있는 여성분들도 있다. 여기서는 그런 업계의 제1선에서 활약중인 여성분들을 소개한다.

게임업계를 목표로 하고 있는 여성분들! 선배들에게 뒤지지 않도록 힘을 내자.

세가(개발)

▶ 쿠마가이미에/ 대히트를 친 「윈터히트」(SS)의 프로듀서



허드슨(광고)



◀ 타베이 요리코/ 미디어웍스 담당의 광고에도 나오는 그녀는 현재 애인을 구하고 있다

마법(개발)



▲ 코마쯔 찌사코 / 「불꽃 판타스트」(PS)의 디렉트, 현재는 소프트 발매로 무지 바쁘다

테크모(접수처)

▶ 미즈타 이쯔코/ 접수처라고 하면 회사의 "얼굴"이나 다름없다. 항상 미소를 띤 얼굴로 사람들을 맞이한다



이 기사는 일본 「전격왕」 6월호의 기사를 번역 게재한 것입니다.

TOP GAME RANKING

인기순위에서는 일본 내에서만 100만개의 판매고를 보이고 있는 철권의 인기가 아직 식지 않고 있음을 보여주고 있으며 슈퍼로봇대전 F 완결편의 1위탈환이 눈에 띈다. 그리고 사쿠라대전과 쌍계의의 분발은 이들이 '대작'임을 잘 입증해 주고 있다. 기대순위에서는 파이널 판타지8의 전투화면과 로고 등의 정보가 통신상에 유출되면서부터 기대도가 대폭 올라갔다. 랑그릿사 5의 등장도 이색적이며 포켓몬 스타디움은 일본에서는 2위에 랭크되는 등 꾸준한 기대도를 유지하고 있다.

■ 통계 기간 : 1998년 5월 1일 ~ 5월 31일
■ 조사 방법 : 게임챔프 98년 5월호 애독자 엽서 (30%)
국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

인기 소프트 TOP 10

1 슈퍼로봇대전 F -완결편- (↑1)
SS
시뮬레이션 RPG
반프레스토
4월 23일



2 철권 3(↓1)
PS
격투액션
남코
3월 26일



3 사쿠라 대전 2(↑2)
SS
어드벤처
세가
4월 4일



4 쌍계의 (NEW)
PS/액션 어드벤처/스퀘어/5월 28일

5 패러사이트 이브 (↓2)
PS/시네마틱 RPG/스퀘어/3월 29일

6 파이널 판타지 5 (↓2)
PS/RPG/스퀘어/3월 19일

7 KOF '97 (↓1)
SS/격투액션/SNK/3월 26일

8 드래곤 포스 2 (↓2)
SS/시뮬레이션/세가/4월 2일

9 길티기어 (NEW)
PS/격투액션/아크시스템웍스/5월 14일

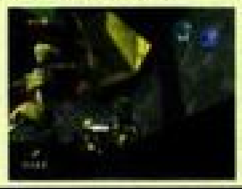
10 레부스 (NEW)
PS/RPG/아트라스/3월 26일

기대 소프트 TOP 10

1 드래곤 퀘스트 7 (→)
PS
RPG
에닉스



2 젤다의 전설 -시간의 오카리나- (→)
N64
RPG
닌텐도



3 파이널 판타지 8 [↑6]
PS
RPG
스퀘어



4 브레이브 팬서 -무사시전- (↑2)
PS/액션 RPG/스퀘어

5 랑그릿사 5 (NEW)
SS/시뮬레이션 RPG/메사이야

6 악마성 드라큐라X -월하의 야상곡- (↑1)
SS/액션/코나미

7 메탈기어 솔리드(↓4)
PS/액션 어드벤처/코나미

8 스타오션 -세컨드 스토리- (↓4)
PS/RPG/에닉스

9 포켓몬 스타디움 (↓1)
N64/대전 & 칼럼즈/닌텐도

10 버철 파이터 3 (NEW)
SS/격투액션/세가

FREE RANKING

철권 인기 기술명 베스트 5

PS용 철권 3의 인기는 오락실의 철권마저 다시 뜨겁게 달아오르게 하고 있다. 킹, 폴 피닉스, 니나 등 다양한 캐릭터와 현란한 기술이 볼거리인 철권 3. 이달에는 이들 캐릭터들이 사용하는 기술들에 대해 통신, 외신, 챔프기자 등의 조사를 통해 순위를 매겨 보았다. 유저들에게 가장 인기 있는 기술은 가장 쉽게 사용할 수 있고 가장 위력적인 파워를 내는 폴의 '붕권'이었다. 이들 기술은 가장 인기있는 기술인 동시에 상대편에게는 가장 짜증나는 기술이기도 하다는데…

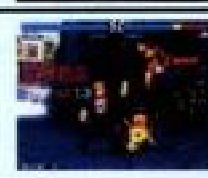
1 붕권 (폴)
기본 이상의 실력을 내고 싶을 때 한방쯤은…!



2 풍신권 (카자마 진)
상대를 띄우기에는 가장 알맞은 기술



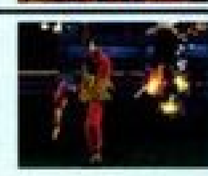
3 낙엽 (폴)
대 국민 연계기!!



4 나락쓸기(카자마 진)
하단 이지선다의 극을 달린다!



5 상보장권 + 배신권
(린 샤오유)
공식화된 압삽이!



6 플라밍고(화랑)
떴다 떴다 비행기~ 날아라 날아라~ KO!

7 썸머솔트 킥(포레스트 로우)
버튼 두 개로 만사 OK!

8 섬광열권(헤이하치)
유도 주먹이 따로 있나?

9 오형권(레이우롱)
학, 뱀, 취, 범, 파이아~!

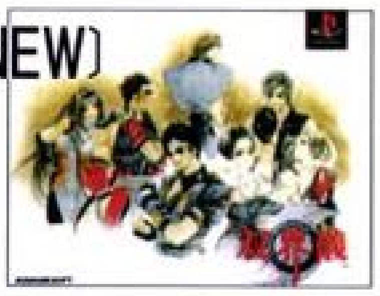
10 디바인 캐논(니나 윌리암스)
실패했을 때의 아픔은…

플레이스테이션 TOP 5

1 철권 3 (→)
격투액션
남코
3월 26일



2 쌍계의 (NEW)
액션 어드벤처
스퀘어
5월 28일



3 패러사이트 이브 (↓1)
시네마틱 RPG/스퀘어/3월 29일

4 파이널 판타지 5 (↓1)
RPG/스퀘어/3월 19일

5 길티기어 (NEW)
격투액션/아크시스템웍스/5월 14일

새턴 TOP 5

1 슈퍼로봇대전 F -완결편- (→)
시뮬레이션 RPG
반프레스토
4월 23일



2 사쿠라 대전 2 (→)
어드벤처
세가
4월 4일



3 KOF '97 (→)
격투액션/SNK/3월 26일

4 드래곤 포스 2 (→)
시뮬레이션/세가/4월 2일

5 뱀파이어 세이버 (NEW)
격투액션/캡콤/4월 16일

닌텐도 64 TOP 5

1 실황 월드사커 3 (→)
스포츠
코나미
97년 9월 18일



2 실황 파워풀 프로야구 5 (NEW)
스포츠
코나미
3월 26일



3 봄버맨 히어로즈 (NEW)
액션/허드슨/4월 30일

4 요시 스토리 (↓2)
액션/닌텐도/97년 12월 12일

5 디디콩 레이싱 (↓1)
레이싱/닌텐도/97년 11월 21일

ARCADE 아케이드 TOP 5

1 KOF '97 (→)
격투액션
SNK



2 철권3 (→)
격투액션
남코



3 라이벌 스쿨 (↑1)
격투액션/캡콤

4 메탈슬러그 2 (↓1)
액션/SNK

5 버철 파이터 3 tb (→)
격투액션/세가

애독자 텔레마시

각 기종의 연구실이 '가장 재미있었던 기사'로 랭크되었던 것은 이번이 처음이다. 무엇보다도 플레이 스테이션의 차기 하드에 관한 관심이 상당히 컸던 것으로 보인다. 「쵸코보」와 「산시로」의 CF도 독자의 관심을 끌었다. 캐릭터 상품에서 슈퍼로봇대전이나 철권은 시기를 타는 상품으로 보여지지만 역시 「에반게리온」은 전혀 그렇지 않은 상품이다. 여기에 실리지는 않았지만 독자의 불만으로는 CD부록과 슈퍼로봇대전 공략 부실에 관한 내용도 많았다.

6월호에서 가장 재미있었던 기사



가장 가지고 싶은 캐릭터 상품은?



가장 공략을 원하는 게임은?

1위	PS 쌍계의
2위	SS 악마성 드라큘라 X
3위	N64 슈퍼 스피드 레이스 64
4위	ARC 스타 글래디에이터 2
5위	ARC 스트리트 파이터 EX 2
6위	SS 멀티 맨서
7위	PS 루나 더 실버 스타 스토리
8위	PS 슬레이어즈 로얄
9위	N64 젤다의 전설 64
10위	SS 슈퍼로봇대전 F -완결편-

DC 특보

이번 식탁은 드림 캐스트에서…

D2(D의 식탁 2)



■개발사: 워프
■장르: 액션 어드벤처
■발매일: 연말(예정)
■발매가: 미정

워프를 세상에 알리고 푸줏간 아저씨 이이노 켄지를 게임업계의 왕자로 만든 시발점, D의 식탁의 속편이 등장한다. 2편을 기다리던 새턴유저들에겐 가슴아픈 일일까? 시리즈 두 번째 작품은 신기종 드림 캐스트로 발매된다. 게이머들의 미래 드림 캐스트로 돌아오는 로라. 그녀의 이야기를 여러분에게 전한다.

D2는 드림 캐스트로

전세계적으로 80만장가량의 판매량을 판매한 전작의 인기를 이어받아 2가 제작되고 있다는 소식은 이미 오래 전부터 나오던 이야기이다. 게이머들의 관심은 '과연 어느 기종으로 발매될 것인가' 하는 것이었다. D2의 발매가 유력시되던 것은 역시 새턴. 이리 마지리 사장과 이이노 대표와의 친밀한 관계로 보아 '역시 새턴이 아니겠느냐' 라는 생각이 지배적이었다. 그러나 23일 'D2' 제작 발표회장에서 모든 것은 뒤집어졌다. D2는 드림 캐스트로 발매하기로 최종 결정되었다.





비밀에 쌓여있던 D2는 드림 캐스트로 결정. 사진은 D2의 기획, 음악, 각본, 감독을 총괄하고 있는 이이노 켄지 대표

D2의 스토리를 알고 싶다

때는 1999년 크리스마스. 캐나다 상공에는 주인공 로라를 태운 비행기가 날고 있었다. 조용하던 비행기 안은 승객으로 가장해 있던 테러리스트들에 의해 일순 아수라장으로 변하고 만다. 테러리스트들이 비행기를 장악한 순간 우주로부터 날아든 운석이 비행기에 충돌 로라를 태운 비행기는 추락하고 만다. 비행기가 추락한 곳은 거센 눈보라가 휘몰아치는 깊은 산속이었다. 킴벌리라는 여성에 의해 목숨을 건진 로라. 그러나 그녀의 앞에는 더 큰 위험이 도사리고 있었다. 정신을 차린 로라와 그녀를 도와준 킴벌리 앞에 나타난 것은 흉칙한 모습의 괴물, 아니 흉칙하게 변한 사람들의 모습이었다. 운명은 또 다시 그녀를 공포와 비극속으로 끌어들이려 하고 있었다.





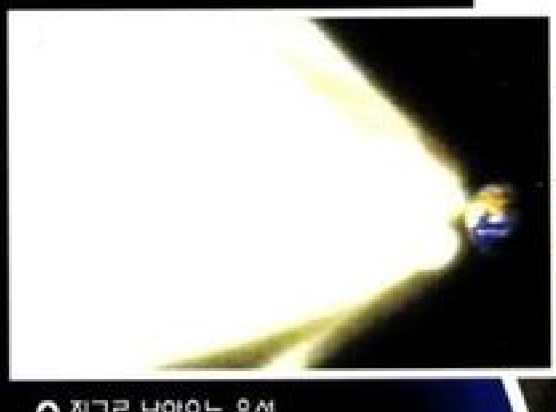
평온하기 이를 데 없는 기내풍경



테러리스트들의 손에 떨어진 비행기

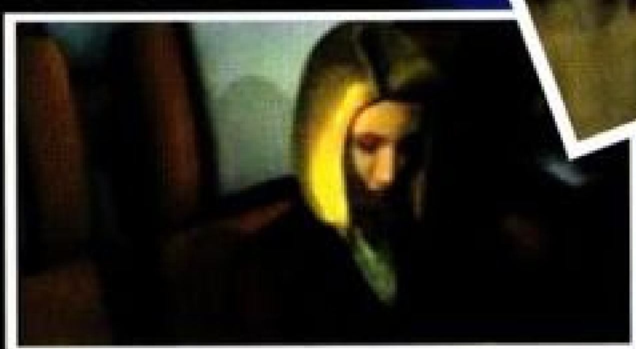


운석에 충돌한 비행기는 설원으로 추락하고 만다



지구로 날아오는 운석





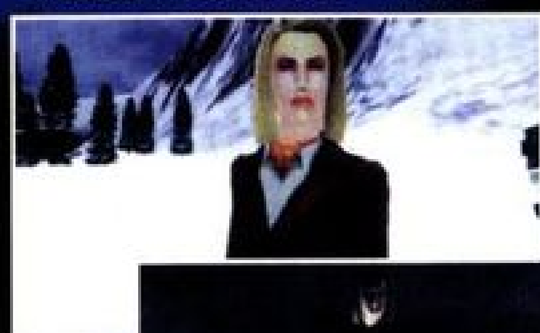
비행기 안에는 히로인 로라가 탑승해 있었다



괴물로 변신! 원인은?!

한화면에 사용되는 폴리곤은 약 100만 폴리곤!

D2에서 중점을 두고 있는 것은 자연을 리얼하게 묘사하는 것이다. 인공물에 비해 자연은 훨씬 많은 각과 면을 가지고 있기 때문에 종래의 게임기들로는 D2에 필요한 배경 정도를 만들 수 있을 뿐이다. 만들어진 배경 위에서 움직이는 로라를, 그리고 로라를 습격하는 몬스터를 표현하기 위해서는 지금의 것보다 훨씬 발전된 하드웨어가 필요했다는 것이다. 결국 워프가 드림 캐스트를 선택한 것은 필연적인 일이었다는 얘기가 된다. 하드웨어와 동시 발매될 것이 거의 확실시 되고있는 D2! 앞으로도 추가 정보가 도착하는 대로 독자들에게 전달할 것을 약속한다.



캐릭터의 얼굴에만도 2000 이상의 폴리곤이 사용된다



툼레이더의 라라보다 아름다운 설원의 로라



동시발매가 거론되고 있는 만큼, 로라를 만나는 날이 머지 않은 듯



FINAL FANTASY VIII™

■제작사: 스퀘어 ■장르: RPG
■발매일: 98년 겨울 예정 ■발매가: 미정

전세계적으로 600만개 이상이 판매된 「파이널 판타지 Ⅶ」이 등장한 지 1년 4개월이 지난 지금, 예상보다 빨리 그 후속작인 「파이널 판타지 Ⅷ」이 마침내 그 화려한 모습을 드러냈다. 최신 CG 그래픽 테크놀러지와 특수한 게임성이 융합되어, 전작을 훨씬 능가하는 게임이 되리라는 것은 믿어 의심치 않는다. 발매일이 98년 겨울로 잡혀있기는 하지만 그간의 스퀘어의 관례(?)를 비추어 볼 때, 내년 초에나 발매된다고 생각하는 편이 나을 듯하다.

새로운 파이널 판타지의 전설이 열린다

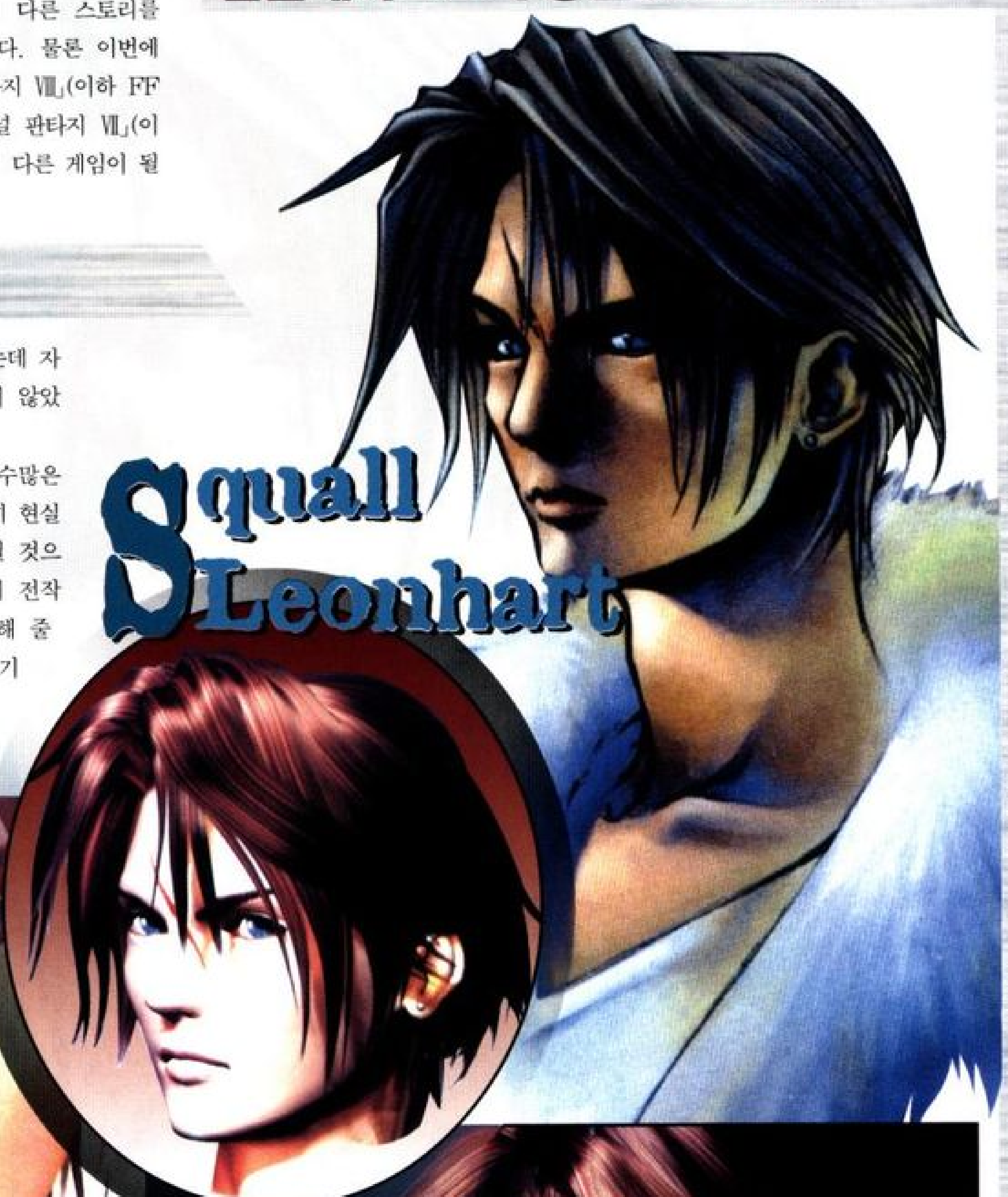
새로운 신작이 전작과 이어지지 않는 것은 「파이널 판타지」시리즈의 특징 중의 하나이다. 다시 말하자면, 전작에서 끝난 스토리가 다음 작의 스토리와 연결되거나 다른 각도에서 스토리를 진행되지 않는다는 의미이다. 전작에 등장했던 캐릭터와 같은 이름을 가진 캐릭터(예를 들어 시드)가 등장하기는 하지만 완전히 다른 인물이다. 즉, 완전히 다른 세계에서 완전히 다른 캐릭터가 전혀 다른 스토리를 전개해 나가는 것이다. 물론 이번에 발표된 「파이널 판타지 Ⅷ」(이하 FF Ⅷ)도 전작인 「파이널 판타지 Ⅶ」(이하 FF Ⅶ)과 완전히 다른 게임이 될 것이다.

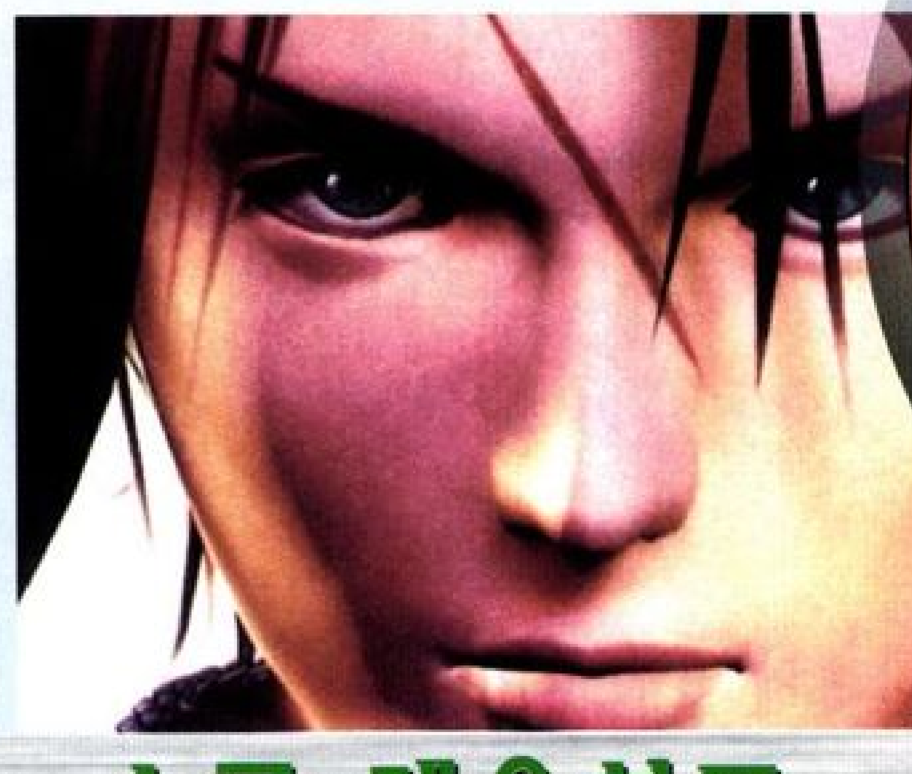
건블레이드로 무장한 젊은 전사

두 명의 새로운 캐릭터 공개!

이번에 플레이어와 함께 모험을 펼쳐나갈 두 명의 주인공 캐릭터가 공개되었다. 그들의 이름은 바로 스콜 레온하트와 라그너 르와르. 노무라씨가 그린 이들의 일러스트를 보면 전작에 비해서 와일드하면서도 사실적인 인상이 강하게 느껴진다. 이 두 사람은 다른 세계를 살아가면서 이 두 사람을 둘러싸고 있는 세계, 각각의 인생이 교차함으로써 이야기가 진행되는데 자세한 것은 아직 밝혀지지 않았다.

물론 이외에도 다른 수많은 캐릭터가 등장하며 상당히 현실감 있는 스토리로 전개될 것으로 보인다. 게이머들에게 전작보다 훨씬 큰 감동을 더해 줄 환상적인 이야기를 한번 기대해 보자.





스콜 레온하트



나이 17세, 키 177cm. 무표정한 얼굴에 차갑고 비사교적인 성격을 가진 주인공. 아마도 등장 캐릭터 중에서 플레이어가 조작하는 시간이 가장 긴 캐릭터가 될 것이다.

필요이상으로 말하는 것을 싫어하지만 자신이 관심을 갖고 있는 것에 한해서는 아주 잘 지껄이며 동료애와 의리는 그리 강하지 않다. 아마도 아직 나이가 어려서 그런 듯하다. 이제까지 살아온 자신의 인생이 아주 불운했다고 생각하고 있는데, 얼굴 위쪽에 나있는 큰 상처가 이를 대변해주고 있다. 그가 만나게 될 운명과 그의 모험이 전체 스토리의 핵심이 되며 플레이어는 그와 함께 「FF Ⅷ」의 세계를 여행하게 될 것이다

스콜이 사용하는 무기는 거대한 건블레이드

스콜이 장비하고 있는 건블레이드. 이 무기는 이름 그대로 대검의 손잡이 부분에 실린더가 부착되어 있는 검과 총이 일체화된 특수 무기이다. 이 무기로 적을 찌른 다음, 방아쇠를 당기면 위력이 한층 증가된다. 전작의 공격 패턴과는 조금 다르기는 하지만 이 무기가 전투에 어떻게 활용될지는 상당히 궁금해진다. 건블레이드를 손에 든 스콜의 모습은 전작의 크라우드의 칼을 든 모습보다 훨씬 자세하게 묘사되어 있다.



실린더 부근과 손잡이 부분의 체인에 짐승의 마크가 새겨져 있다. 검붉게 타오르는 이 마크의 건블레이드의 비밀이 숨겨져 있는 것일까?



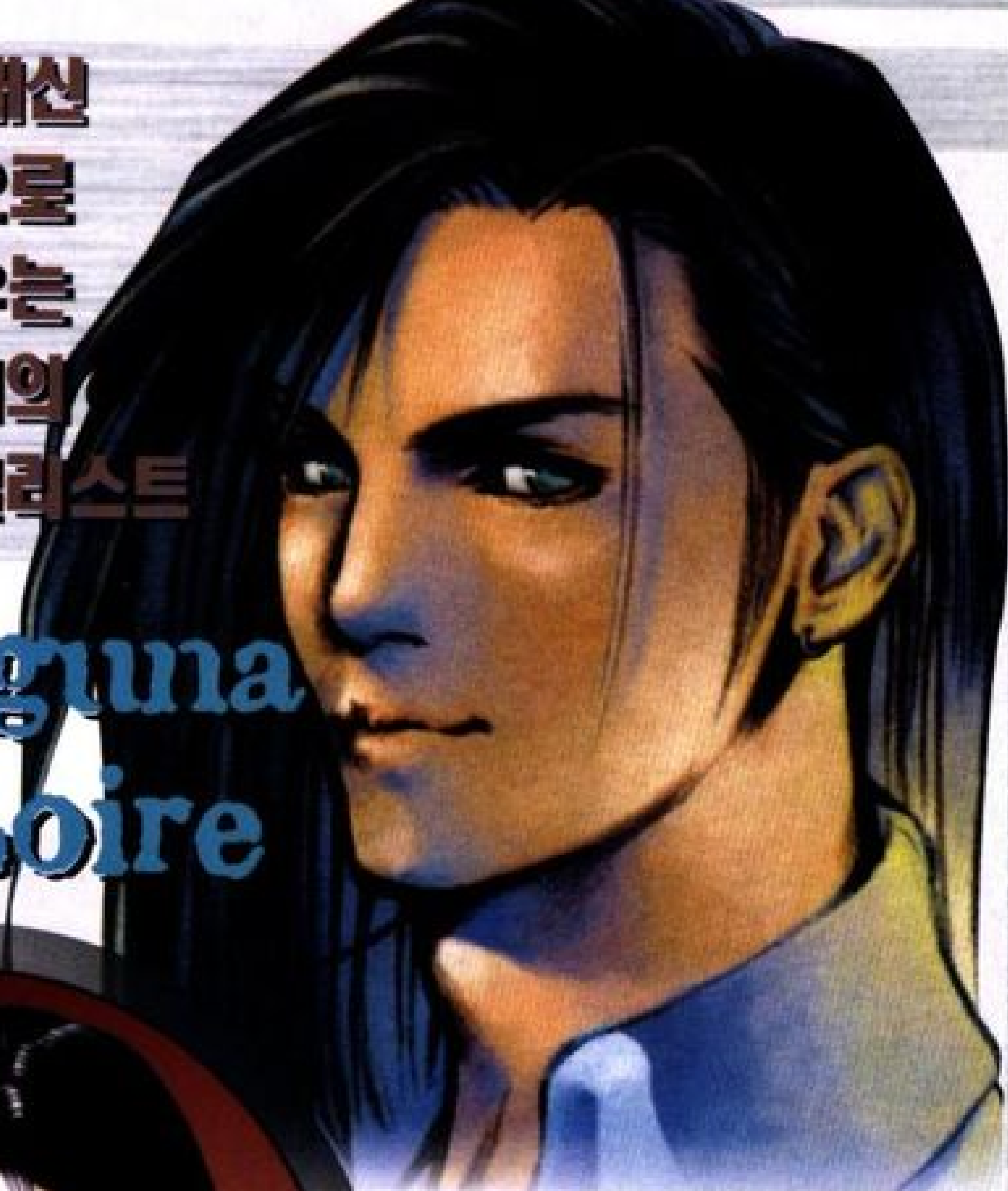


건블레이드를 정면에 든 스콜. 정말 멋있다!

실린더에 탄환을 넣을 수 있을까? 그리고 그 탄환은 어떤 효과가 있을까?

검 대신 펜으로 싸우는 정의의 저널리스트

Laguna Loire





라그너 르와르

나이 27세, 키 181cm. 의리와 인정이 두텁고 약한 자를 도우며 강한 자를 싫어하는 캐릭터이다. 낙천적인 성격의 소유자로 예전에는 군인이었지만 지금은 퇴역하여 저널리스트로 활동하면서 정의를 위해 싸우고 있다. 동료들로부터의 신뢰도 아주 두텁고 다른 사람에게 호감을 주는 타입이다. 라그너는 스콜과 마찬가지로 주요 메인 캐릭터로 활약할 가능성이 높다. 하지만 타이틀 로고에 나오는 인물은 결코 아니다(타이틀의 인물은 여자임).

「FF VIII」의 캐릭터는 이렇게 만들어졌다!

다음에 나오는 연속 사진은 캐릭터 그래픽이 만들어지는 과정으로 「파이널 판타지 VII」과 그 과정이 똑같다. 그림의 모델은 스콜이며 다른 캐릭터도 이것과 마찬가지의 방법으로 그려진다.







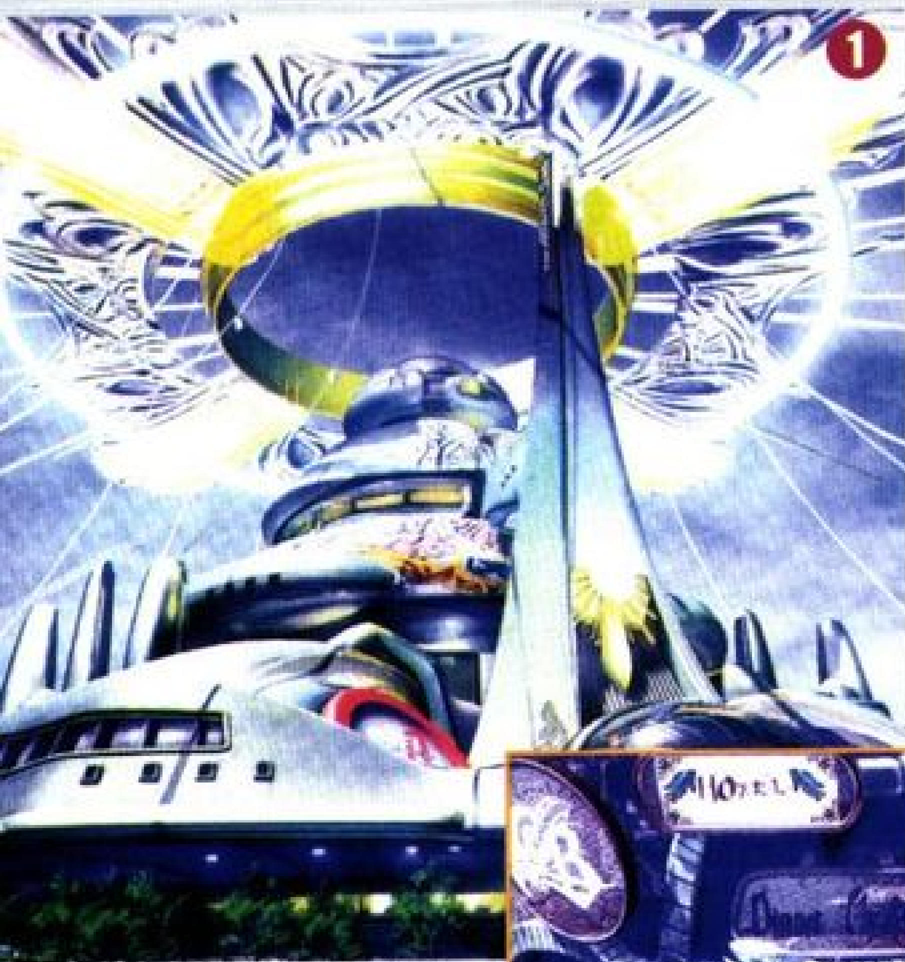
와이어 프레임으로 묘사된 스콜. 복잡한 얼굴 부분을 주목해서 보도록 하자

푸른 바다와 하늘에 둘러싸인 아름다운 세계

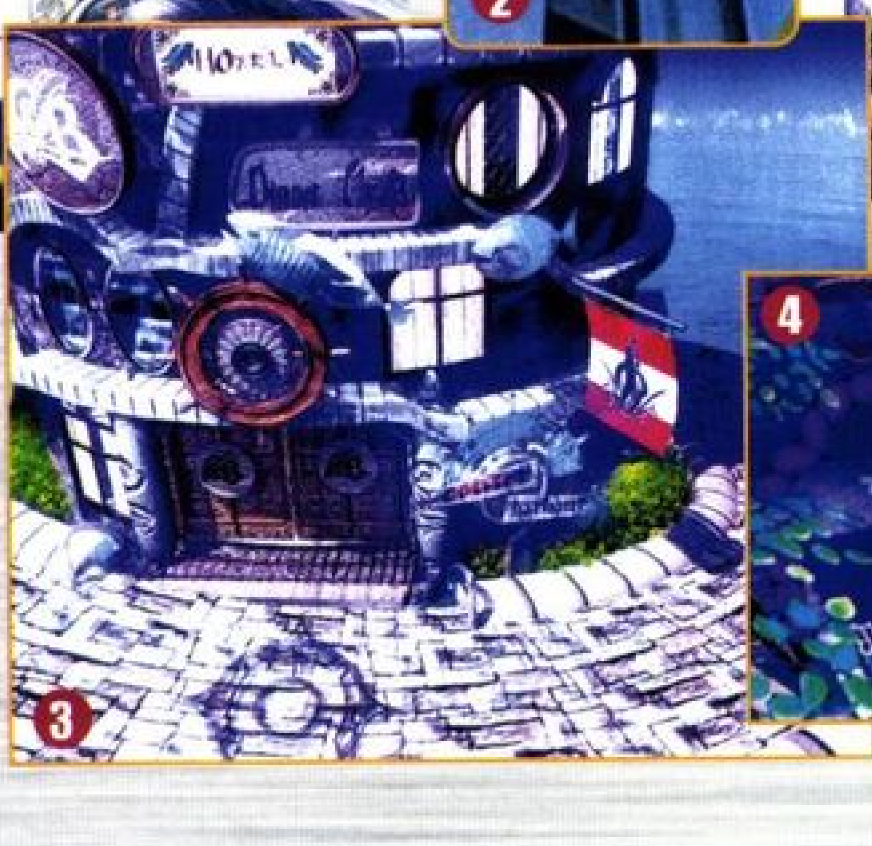
일반적으로 판타지라고 하는 것은 몽상, 공상, 환상 등의 의미를 지니고 있다. FF 시리즈 역시 그 타이틀 명에서도 알 수 있는 것처럼 모든 시리즈에서 모험의 무대가 되었던 세계는 모두 환상이었다. 물론 「FF Ⅷ」도 이번에 공개된 일러스트를 보면 알 수 있겠지만, 주인공들이 모험을 하게 될 모든 세계는 현실에서 실제로 존재하는 바다와 하늘, 대지 등을 기초로 하여 매우 환상적으로 그려져 있다. 게다가, 지금까지의 게임 그래픽과는 비교할 수 없을 정도의 퀄리티를 보여준다. 이처럼 전혀 새롭고 아름다운 색상의 필드에서 플레이어가 모험을 한다는 것을 생각하기만 해도 장대한 스토리가 펼쳐질 것이 틀림없을 것이다. 전작의 테마 중에는 '별 = 자연과 인간의 공존'이라는 테마가 있었다. 그런데 이번에 공개된 「FF Ⅷ」의 그래픽을 잘 살펴보면 하늘, 바다, 숲 등지에 세워진 건축물이 많다는 것을 발견할 수 있을 것이다. 그렇다면 이번 시리즈의 테마 역시 '자연과 인간의 공존 = 환경문제'라는 테마의 하나가 될 가능성도 매우 높다. 우리들이 살고 있는 별이 인간이라는 동물의 이기주의에 의해서 환경이 급속히 파괴되어가고 있는 현실. 이번 시리즈의 테마는 이것에 대해서 호소하는 그 무언가가 있을 지도 모른다.

수수께끼에 둘러싸인 탑

기묘한 디자인의 건축물로 어떤 중요한 설정이 있는 듯하다. 고도의 문명이 발달한 미래 세계 같은 이미지를 주며 날개와 다리 같은 것이 있는 것으로 보아서 이동하는 도시일 것 같은 느낌이 든다.









❶ 전작의 골드 소서와 많이 닮은 수수께끼의 탑. 중요한 장소임에 틀림이 없다
❷ 이 탑의 꼭대기에는 "바라무"의 문장과 주소인 듯한 숫자가 쓰여져 있다.
❸ 화려한 분위기의 호텔. 근대적이지만 왠지 환상적인 느낌이 든다
❹ 이곳은 주유소이다. 자동차를 몰다가 기름이 떨어지면 이곳에서 주유를 할 수 있을까?

한적한 분위기의 항구

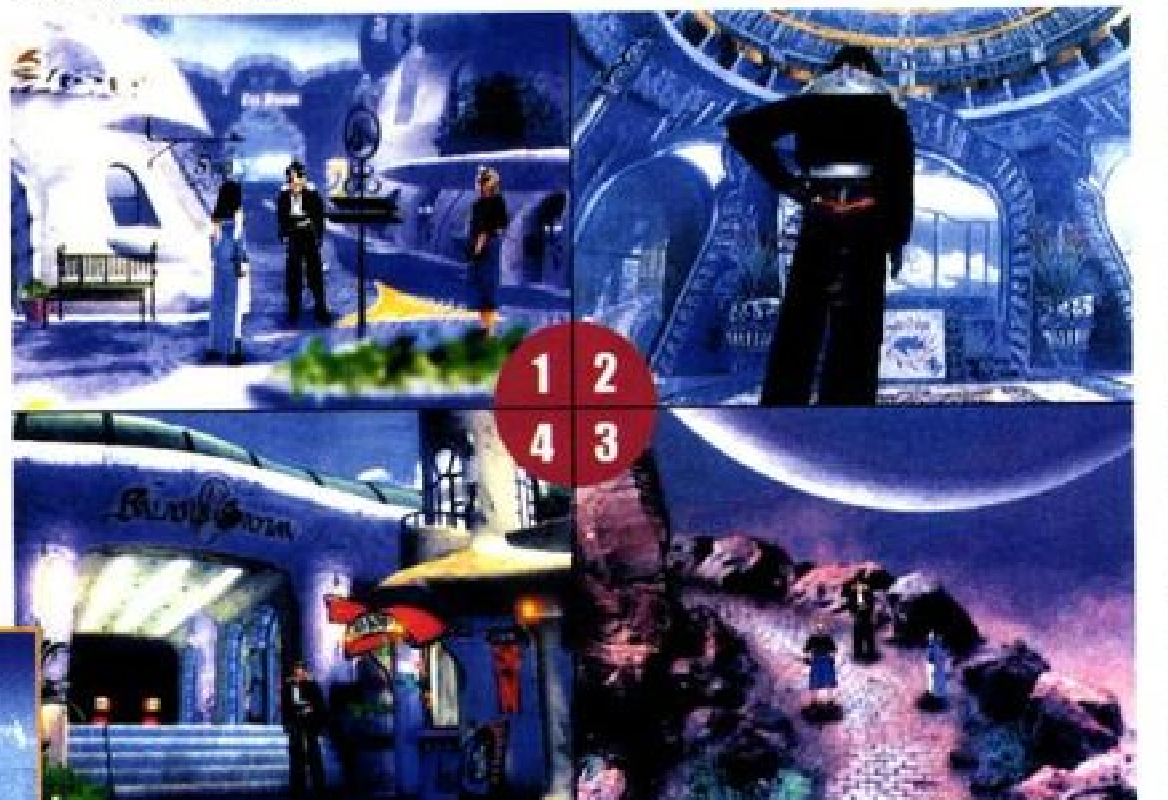


전작에 비해서 사실적인 느낌을 보다 강하게 느낄 수 있다

전작인 「FF Ⅶ」의 휴양 도시인 코스타 델 솔을 연상시키는 마을로 고급 리조트 같은 분위기를 느낄 수 있다. 가운데에 보이는 부둣가에 고속 상륙함이 한 척 정박해 있다.

컬러풀한 아름다운 필드와 구조물

「FF Ⅷ」의 그래픽을 보면 이전 시리즈에 비해서 컬러풀한 인상이 강하다는 것을 알 수 있다. 모든 배경에 바다, 하늘, 숲을 이미지화시킨 청색, 백색, 녹색 등의 색상을 적절히 조화시켜서 배치하였다. 이곳의 호텔, 레스토랑, 가게, 항구 색채와 형태는 정말 아름답다. 세밀하게 묘사된 CG 필드 화면도 아주 아름다우며 거리와 역전, 건물내의 장면에서도 원근감이 살아있는 사실적인 그래픽이 돋보인다. 이외에도 달 아래에서 이야기하는 주인공들의 장면 등 이제까지 등장했던 파이널 판타지 시리즈의 어두우면서도 환상적인 장면을 다시 재현해줄 것으로 보인다.

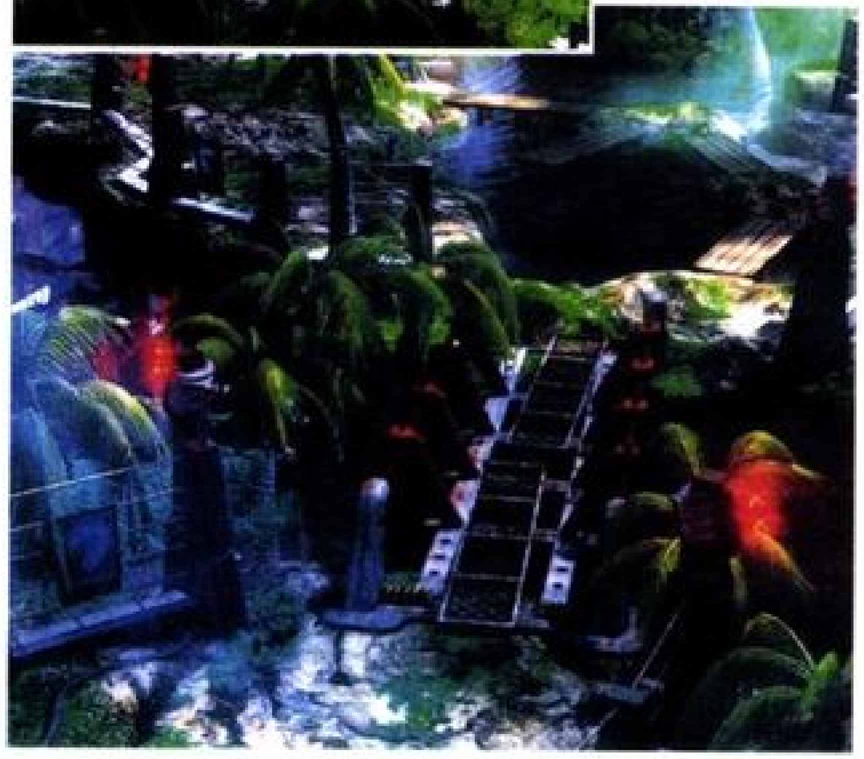


❶ 스콜이 수수께끼의 여자와 이야기를 나누고 있다. 도처에서 모습을 드러내는 그녀의 정체가 도대체 무엇일까?
❷ 허리에 손을 댄 채, 잠시 숨을 돌리는 듯한 포즈를 취하는 스콜. 그런데 이곳은 어디지?
❸ 스콜의 머리위에 거대한 달이 떠있다. 이번시리즈에서는 이처럼 현실적이면서도 이질적인 면이 존재한다.
❹ 역 앞에 서있는 스콜. 옆에 있는 가게는 어떤 물건을 파는 곳일까?

정글인가 아니면 공원인가?



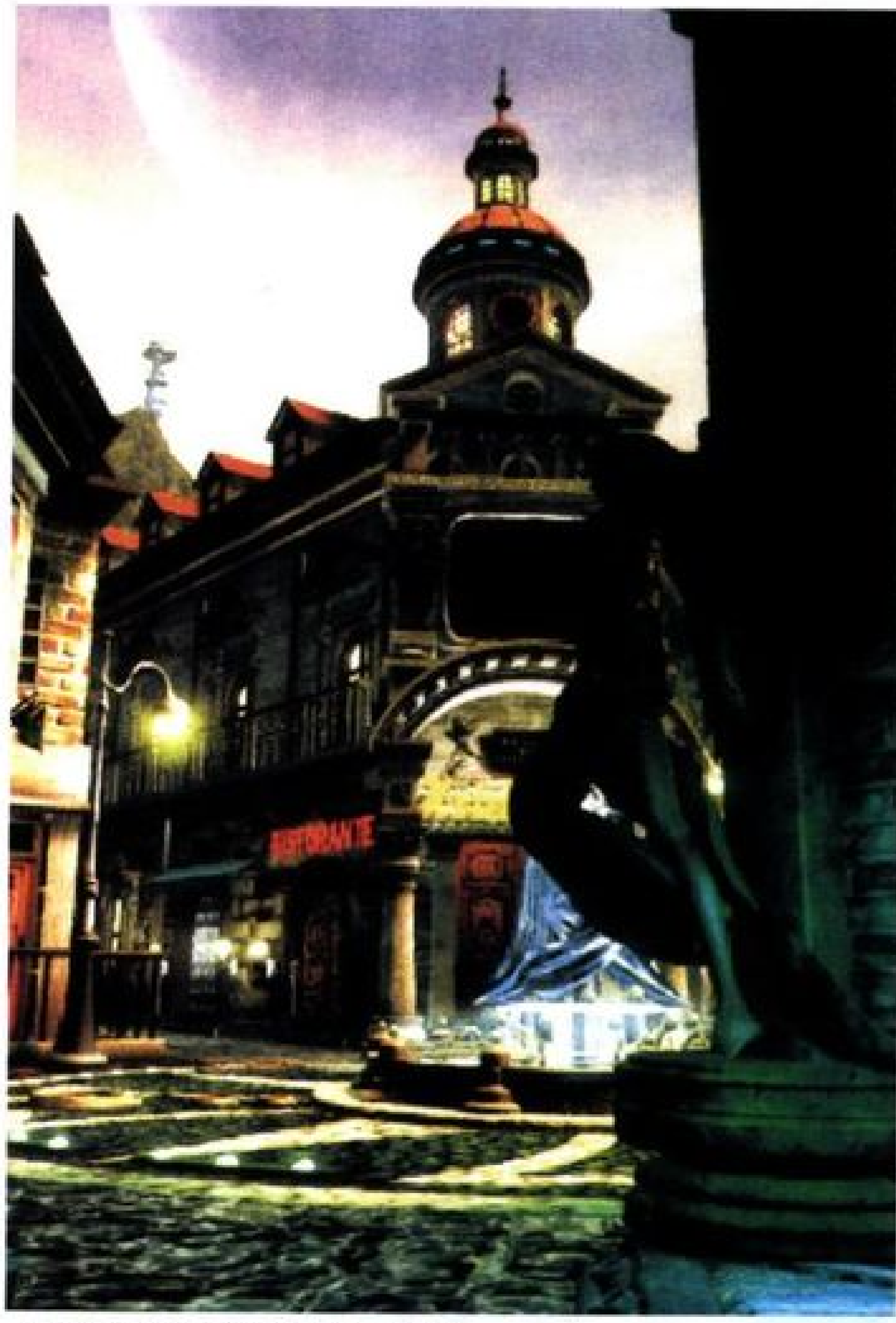
열대림과 같은 이 장소는 나무가 우거져 있는 공원 같다. 이 지역의 지하에는 도시가 있는 듯하다.



이 두 개의 배경 일러스트는 다른 일러스트의 밝은 이미지와는 대조적으로 약간 어두운 정글의 이미지를 보여주고 있다. 어떻게 보면 공원 같기도 한 이곳에서 주인공들은 과연 어떤 운명에 처하게 될까?

달빛이 비치는 사막의 마을

음과 양. 빛의 장소가 있으면 그 반대편에는 반드시 그림자 부분이 있기 마련이다. 다양한 인간들이 살아가는 마을에는 특히 음과 양으로 완전히 나뉘어지는 경우가 많고 낮과 밤이 전혀 다르게 변하는 마을도 많다. 평화롭고 안심할 수 있는 생활을 꿈꾸는 사람. 그리고 이와는 반대로 돈과 권력을 꿈꾸는 자. 이러한 부류의 인간이 마을에 살면서 다양한 사회를 형성한다. 그 사회가 커지면 그에 따라 음과 양이 더욱 커져가고 표면에 나와 있는 양의 부분이 커지면 커질수록 음의 부분 역시 깊어져 간다. 기분 나쁠 정도의 음침함을 뛰어난 그래픽으로 표현한 달빛 아래의 마을. 주인공 일행의 대화를 보면 이곳이 악한 자들이 득실대는 음의 마을이라는 것을 알 수 있다. 어떤 적이 등장하고 어떤 몬스터가 출현하며 어떤 스토리가 전개될 것인가? 또한 이 마을을 방문하는 주인공들에게 어떤 운명이 펼쳐질 것인가? 낮과 밤이 달라지는 이 마을에서 돈과 권력을 추구하는 인간들과 맞서 싸우는 주인공 일행의 미래는 어떻게 될 것인지….



달빛 아래의 마을. 마을 중앙에 분수대가 보인다

주인공 일행의 활약이 환상적으로 그려진다!

달빛이 비추는 사막의 마을(아니면 요새)을 무대로 활동하는 주인공들의 대사를 통해서 스토리와 다른 캐릭터의 존재를 상상해보자. 사진을 보면 어떤 건물의 내부에 3명 캐릭터들이 서 있다. 그들의 대사를 보면 이곳이 스콜이 사는 세계라는 것을 알 수 있다. 라그너는 없는 것 같은데, 그렇다면 다른 한 명의 캐릭터는 과연 누구일까? 대사를 보면 그가 제(ゼル)이라는 이름을 가진 금발의 남자라는 것을 알 수 있다.



○ 마을의 분수대 옆에 모인 주인공 일행. 어디를 가려는 것일까?



전작의 미황로를 연상시키는 곳에서 무엇을 하려는 것일까? 혹시 이곳을 폭파하려는… ○



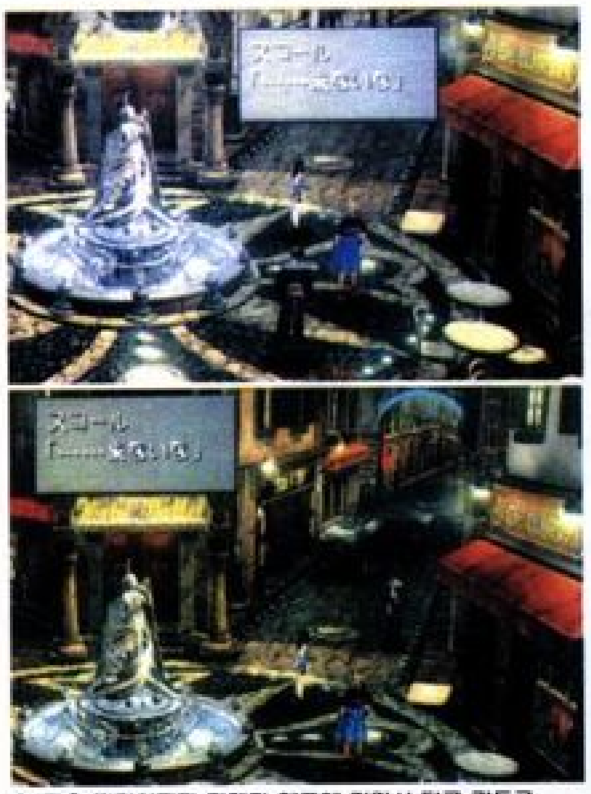
위성 안테나인 같은 건물 옆에 주인공 일행. 안테나가 고장이라도 난 것일까? ○





○ 중앙광장으로 향하는 일행. 왼쪽의 'Spice'라는 간판이 붙어 있는 집은 향신료 상점이다

○ 'B반'이 있는 것으로 봐서 이들 이외에도 다른 동료들이 있다는 것을 알 수 있다. '중앙 광장을 확보한다'는 의미는 마을을 습격하려는 자들을 막으려는 계획인 듯하다



○ 같은 장면이지만 카메라 앵글에 따라서 다른 각도로 볼 수 있다





○ 도로가 끝나고 계단 아래로 모래사장이 펼쳐져 있다. 그런데 도로에 뚫려 있는 구멍은 무엇일까?

○ '적'이라는 단어가 나온 것으로 보아서 곧바로 전투에 돌입할 것 같은 분위기이다

새로운 형태의 몬스터와 소환수 등장!

다른 RPG와 마찬가지로 FF 시리즈에서도 주인공을 적대시하는 수많은 종류의 몬스터들이 등장한다. 필드 상에서 자주 볼 수 있는 일반적인 몬스터에서부터 스토리 진행상에 등장하는 흉악한 보스에 이르기까지 실로 다양한 종류의 몬스터가 등장한다. 코믹하게 생겼거나, 흉악하거나, 혹은 인간을 닮았던지 간에 모든 동물을 모티브로 한 모든 적 몬스터들은 주인공을 공격해 온다. 이러한 사실은 다른 시각으로 생각해보면 스토리를 아예 제쳐두더라도 이들 몬스터를 공략하는 것만으로도 게임을 클리어할 수 있다는 의미가 된다. 물론, 스토리와 깊은 관련을 가지고 있는 몬스터도 많기는 하지만….

FF시리즈에서는 적 이외에도 소위 '짐승'이라는 독특한 생명체가 나온다. 소환수라고 불리는 짐승들은 주인공들에 의해 소환되어 전투를 도와준다. 처음에는 적으로 등장하기도 하지만 주인공이 이들을 물리치면 소환마법을 사용하여 이들을 다시 불러낼 수 있다. 이번에는 박쥐타입과 뱀 타입, 2종류의 적과 한 종류의 새로운 소환수가 공개되었다.

박쥐 타입의 몬스터

날개로 온 몸을 휘감고 있는 박쥐형의 몬스터로 명칭이나 공격방법 등의 정보는 아직 알려진 바가 없다. 명칭은 그 이름이 의미하는 대로 '배트'로 불릴 것 같으며, 공격방법은 둥글게 휘감은 날개를 완전히 펴서 날개 끝에 달린 날카로운 발톱으로 할퀴는 식으로 공격을 가할 것으로 보인다.



상당히 무서운 얼굴을 가진 박쥐형의 몬스터 설마 이게 보스급은 아니겠지?



박쥐 타입 몬스터의 단계별 모델링 과정

뱀 타입의 몬스터

맹독을 가진 것으로 유명한 코브라의 비행(飛行) 타입으로 이름은 알려지지 않았다(그냥 코브라라고 불릴까?). 날카로운 어금니로 상대방을 물어서 독을 퍼지게 한 다음, 몸 전체에 달려 있는 가시 같은 것으로 공격하는 듯하다. 꼬리 부분에 나있는 가시도 공격용인지 궁금하다.



전작에서도 이와 비슷한 몬스터가 등장한 적이 있다(초코보 농장 근처) ○



○ 뱀 타입 몬스터의 모델링 과정. 하늘을 날고 있는 모습을 모델링하는 것일까?

물을 조종하는 소환수, 리바이어선

소환수라는 것은 위에서도 한 번 언급한 것처럼 소환 마법이나 아이템으로 소환하여 강력한 능력으로 플레이어를 도와주는 몬스터이다. 「FF Ⅲ」이래로 등장하기 시작한 이들 소환수는 이번 시리즈에도 당연히 등장한다. 이번에 공개된 것은 리바이어선으로 그 모습이 좀더 강력해졌으며 등장하는 장면 역시 전작보다 훨씬 박진감(?)있게 등장한다. 리바이어선이라고 하는 것은 일반적으로 신화나 성서에 간간이 등장하는 바다 괴물이다. 전설에 의하면 이 몬스터는 사신의 부하이면서 악마의 동료이기도 한 아주 악한 짐승이라고 한다. 그 거대하고 미끈한 몸체에서 내뿜는 강력한 힘이야말로 리바이어선을 '바다의 왕자'라고 부르기에 충분하다.

리바이어선은「FF Ⅲ」에서 처음 등장한 이래로 「FF Ⅵ」에서 한번 빠진 것 빼고는 모든 시리즈에 등장해왔기 때문에 FF팬들에게는 소환수로서 아주 친숙한 존재일 것이다.



○ 리바이어선의 일러스트. 거대한 파도를 일으켜서 적 전체에게 대미지를 주는 '대충격' 공격을 한다



○ 리바이어선의 첫 번째 모델링 과정. 우선 와이어 프레임을 형성시킨다



○ 형태가 갖추어지면 몸 전체에 표면을 입힌다



○ 이미 제작되어 있는 텍스처를 덧붙이면 완성!

리바이어선의 소환 장면! 전작을 완전히 압도한다!



공중에 빛나는 공간이 열리면서…



완전한 모습을 드러낸 리바이어선. 전작과 마찬가지로 날카로운 느낌이 든다



기합을 넣으려는 듯한 모습. 주위 배경은 보통 마을이다



모든 것을 휩쓸어버릴 듯한 기세로 내려오는 물줄기



액체상태의 물질이 열린 공간에서 나온다



그 물질이 서서히 리바이어선의 형태로 변해간다



기합을 넣자, 뒤쪽에서 폭포지대가 올라온다



위쪽에서 엄청난 양의 물이 쏟아져 내려온다. 마치 스펙타클한 영화의 한 장면을 보는 듯하다

배틀 시스템과 기타 요소들

이 게임 역시 주인공 캐릭터와 그 외의 캐릭터에 의해서 스토리가 형성되고 아름다운 그래픽으로 이루어진 배경이 무대가 된다. 그러나 이것만으로는 영화와 별반 다른 것이 없을 것이다.

RPG라는 것은 어디까지나 게임이라는 엔터테인먼트의 한 종류이기 때문에 「파이널 판타지Ⅷ」역시 RPG인 이상 게임으로서의 요소를 가지지 않으면 안되는 것이다. 이러한 요소에서 빼놓을 수 없는 것이 바로 배틀 시스템과 세계를 이동하는 데 필요한 승차물이다.

이번에 공개된 것은 3개의 마법 공격과, 배틀 장면, 그리고 고속 상륙함 정도이다.

그동안 FF 시리즈는 신작이 발표될 때마다 참신한 배틀 시스템을 도입하고 세계를 이동할 수 있는 새로운 승차물을 발표하였다. 이번 시리즈에서도 역시 플레이어가 놀랄만한 배틀 시스템이 도입되고 새로운 승차물이 등장하지만 현재로서는 자세한 내용은 알려지지 않았다. 기존 시리즈와의 균형을 유지하면서도 자유도가 높아진 배틀 시스템이 게임의 완성도를 높여주고 육해공을 이동할 수 있는 다양한 종류의 승차물이 세계의 광활함을 실감나게 해준다.

한층 파워업된 배틀 시스템

게임의 재미를 한층 더해주는 배틀 시스템이 이번 시리즈에서는 어떤 방식으로 변했는지가 아주 궁금하다. 이번 시리즈 역시 전작들과 마찬가지로 ATB(액티브 배틀 시스템)이 채용된 듯하다. 전작인 「FF Ⅶ」에서는 각 캐릭터의 개성 넘치는 공격 등 이전 시리즈와는 또다른 배틀 시스템을 도입하였지만, 유감스럽게도 이번에는 배틀 시스템에 관한 자세한 사항이 공개되지 않았다. 하지만 배틀 화면 사진에 윈도우 표시가 하나도 없는 것으로 보아 이제까지와는 전혀 다른 무언가가 있다는 것을 추측할 수 있다. 배틀 신의 연출 역시 더욱 파워업되었을 것이라고 생각된다.



○ 스콜 주위에서 빛이 나오기 시작한다. 리미트기가 발동하는 것일까?

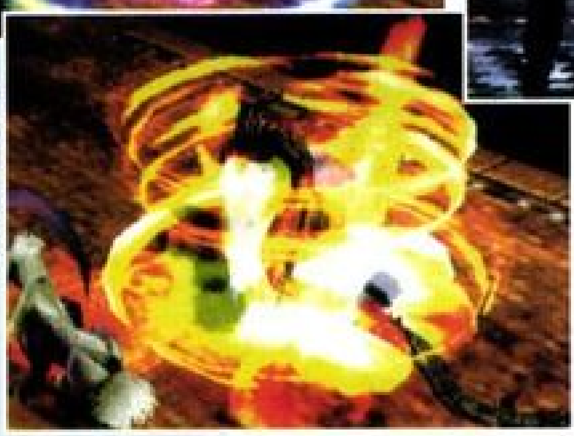




○ 몬스터의 주위에 섬광이 일어난다 이것이 최강의 공격기일까?

○ 용감하게 무기를 휘두르는 스콜. 손에 들고 있는 무기는 물론 건블레이드





3마리의 몬스터를 차례차례 공격한다. 박력이 넘치는 장면이다 ○



스콜이 패배한 것일까? 몸을 웅크리고 있는 스콜 ○

화려한 비주얼을 보여주는 마법 공격

불꽃의 속성을 갖는 마법 공격, 파이가



박쥐 타입의 몬스터를 불꽃으로 휘감는다. 방사성의 섬광 때문에 몬스터가 뒤로 물러난다

전작에 비해서 세계관이 더욱 사실적으로 변한 「파이널 판타지 Ⅷ」. 하지만 이전 시리즈에 있었던 불꽃, 냉기, 번개 속성을 가진 강력한 마법은 여전히 존재한다. 이중에서도 불꽃의 속성을 가진 파이가는 파이어계의 최강 마법이다. 전작에서는 정말 화려한 비주얼을 보여주어 플레이어의 눈을 사로잡았지만 이번에는 전작의 화려함과는 비교조차 할 수 없을 정도로 화려한 비주얼을 보여준다.



마법의 위력에 괴로워하는 몬스터가 클로즈업된다



작렬하는 불꽃이 몬스터를 덮친다. 토성의 띠와 같은 흰 부분은 굉장히 뜨거워 보인다. 어느 정도의 대미지를 적에게 줄 수 있을까?

얼음의 속성을 갖는 마법 공격, 블리자가

브리자드계의 최강 마법인 브리자가. 몬스터가 한순간에 얼어버리는 전작의 비주얼은 플레이어에게 상당한 박진감을 느끼게 해주었지만 이번에는 그 박진감이 한층 강화되었다. 이번에는 플레이어까지 얼어붙는 듯한 차가운 냉기와 함께 산산이 부서질 듯한 느낌까지 더해준다.



○ 얼어버린 몬스터가 클로즈업된다



○ 브리자가 마법을 걸자마자, 한순간에 얼어버리는 몬스터



날카로운 소리를 내면서 깨지는 얼음 조각. 순간냉동으로 몬스터의 피도 얼어버린 것일까? ○

번개의 속성을 갖는 마법, 썬더가

공중에서 번개가 내려오는 썬더계의 최강 마법인 썬더가. 엷은 핑크 색의 번개가 몬스터에 작렬하여 큰 대미지를 준다. 이때에 체내에 전류가 통하고 있는 적은 스스로 방전하여 청색 빛을 낸다. 보기에는 매우 아름다운 마법같이 보이지만, 상당한 위력을 자랑한다.



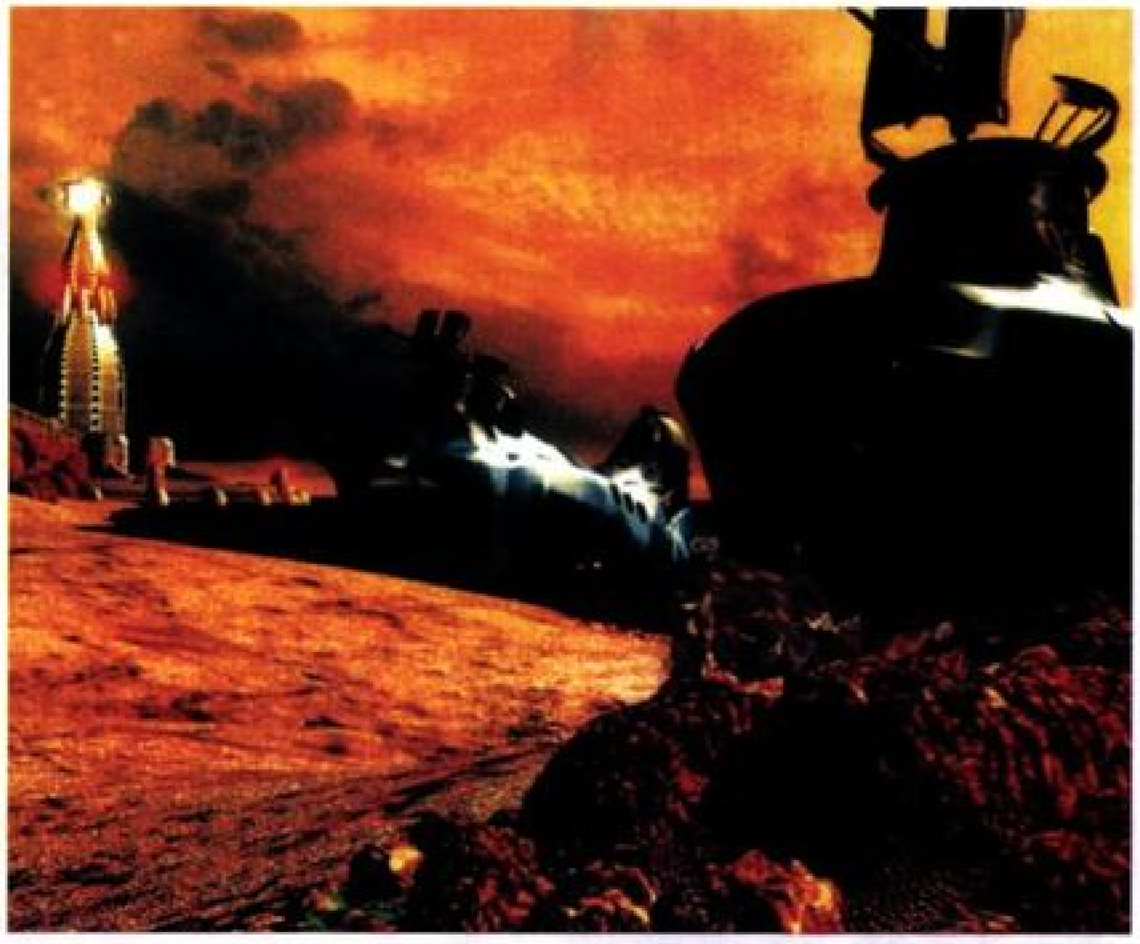
○ 핑크 색의 번개가 작렬한다! 몬스터는 벌써 감전되었나?



○ 전류가 통한 몬스터의 표정이 클로즈업되고 있다. 빛에 싸여서 괴로워하는 몬스터



○ 강렬한 번개 때문에 지표면에 강력한 전류가 흐른다



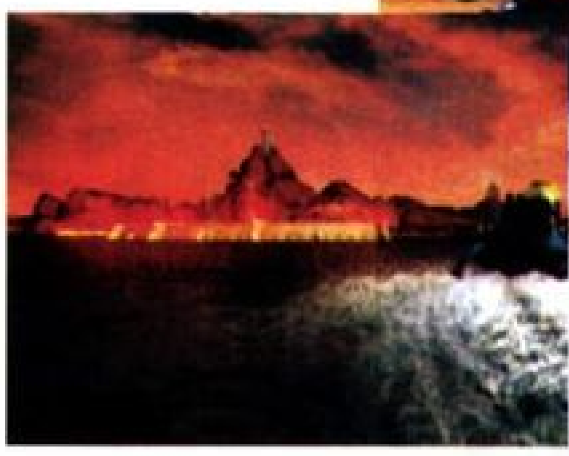
○ 해변에 상륙한 2대의 고속 상륙함. 2대가 상륙한 것에 주목하자. 왼쪽에 있는 등대 같은 것은 도대체 무엇일까?



고속 상륙함이 수면을 질주하고 있다. 스토리의 어느 부분에서 발생할 지가 아주 궁금하다 ○

최초로 공개된 승차물! 고속 상륙함

이번에 최초로 공개된 승차물은 모든 시리즈에서 비공정이 아닌 고속 상륙함이다. 내부에 있는 문과 전체 크기로 봐서는 1명 내지는 2명 정도가 탑승할 수 있을 것으로 보인다. 그 명칭과 사진을 봐서는 '해상을 고속으로 이동할 수 있고 해변을 포함한 어느 장소라도 상륙할 수 있는 배' 같다는 느낌이 드는데 실제로는 어떨까? 스콜도 이 고속 상륙함에 탈 수 있는 것일까? 혹시 라그너만 탈 수 있는 것은 아닐까? 고속 상륙함에 관한 자세한 내용은 아직 발표된 바가 없으니 다음 발표를 기대해보자.



○ 해상을 질주하는 고속 상륙함. 저 멀리 육지에 요새 같은 건물이 보인다



○ 육지에 접안한 고속 상륙함이 거친 파도에 흔들리고 있다

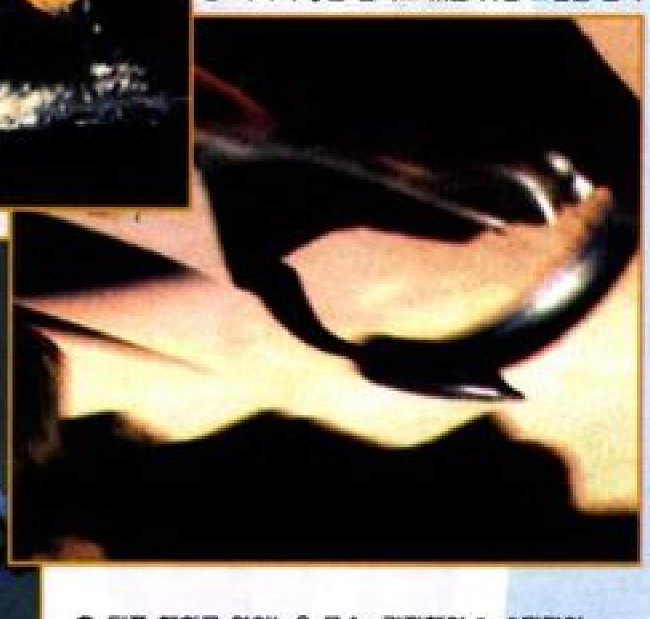


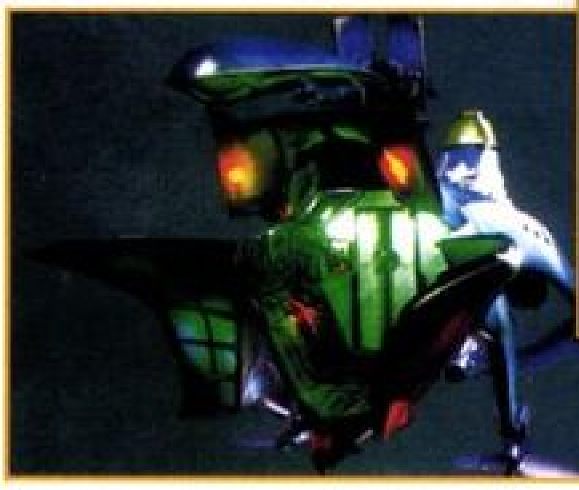
○ 이것은 머신 건 발사대. 발사대가 선회하여 어떤 방향으로도 공격이 가능하다



○ 이것이 바로 고속 상륙함. 이전에는 볼 수 없었던 새로운 형태로 디자인되었다

○ 마치 수중을 달리고 있는 듯한 느낌을 준다





○ 뒤쪽 해치를 열어놓은 모습. 기껏해야 1, 2명만이 탑승할 수 있을 정도로 좁다

FF Ⅶ에서 FF Ⅷ로 계승되는 요소와 진화되는 요소

「FF Ⅷ」은 이전 시리즈와는 전혀 관계가 없는 완전한 새로운 시리즈라고 말할 수 있을 정도로, 스토리가 완전히 변했다. 이번 장에서는 FF Ⅶ에서 FF Ⅷ로 계승되는 요소와 진화되는 요소들을 분석하여 예상을 해보기로 한다.

주인공 캐릭터의 변화가 세계관과 이야기의 변화를 제시

스콜이 크라우드와 같은 주인공 캐릭터라고 확실하게 말할 수는 없지만, 만약 그렇다면 두 사람의 동일한 점과 다른 점을 살펴봄으로써 「FF Ⅶ」과 「FF Ⅷ」의 스토리 변화를 검증해볼 수 있을 것이다.

「FF Ⅶ」의 중심이 되는 스토리는 사실 크라우드 자신을 찾기 위한 것이었다고 해도 과언이 아니다. 즉, 전작의 스토리는 인간의 내면에 호소하는 스토리였던 것이다. 크라우드는 최초의 솔저로 등장하며 무표정한 얼굴에 비사교적인 성격을 가지고 있는데, 이러한 성격은 스콜도 마찬가지이다. 그렇다면「FF Ⅷ」도 내면에 호소하는 스토리로 진행되는 것일까? 두 사람의 가장 다른 점은 나이와 얼굴 생김새라고 할 수 있다. 스콜이 나이가 조금 어린데도 불구하고, 얼굴에 나있는 깊은 상처로 보아서 필시 기구한 인생을 살아왔다는 것을 알 수 있다. 그렇다면 전작보다 좀더 무겁고 깊은 스토리가 되지는 않을까?



○ 크라우드 스트라이프. 전작에서 세피로스라는 절대악을 쫓으면서 자신이 잃어버린 자아를 찾는다

스콜 레온하트. 무표정한 얼굴에 비사교적인 점은 크라우드와 비슷하다. 그러나 17세라고 하기에는 얼굴이 너무 험악하다 ○

두 주인공 캐릭터의 데이터

	크라우드 스트라이프	스콜 레온하트
나이	21세	17세
키	173cm	177cm
혈액형	AB형	불명
생일	8월 11일	불명
무기	검	건블레이드

FFⅧ에서는 어떤 승차물이 등장할까?



○ 승차물 혹은 소환수로도 등장하는 초코보

많은 종류의 승차물이 있으리라고 생각되지만 이번에는 고속 상륙함만이 공개되어 있다. 그밖에는 과연 어떤 승차물이 등장할까? 전작에서는 초코보, 비공정, 버기, 타이니 브롱코(시드의 비행기), 그리고 잠수함 등 정말 다양한 승차물이 등장했다. 이중에서 이번 시리즈에서도 틀림없이 등장하리라고 생각되는 것은 바로 초코보와 비공정이다. 2탄부터 등장하기 시작한 이래로 시리즈의 마스코트 캐릭터가 되어버린 초코보는 승차물로 혹은 소환수로도 활약해오고 있다. 또한 모든 시리즈에 등장하는 비공정(1, 2탄에서는 비공선)도 FF 시리즈에서 빼놓을 수 없는 유니트가 되었다. 이러한 점을 감안하면 이번에도 이들이 확실히 등장한다고 해도 무리가 아닐 것이다 이외에도 배경 CG를 보면 바다와 하늘을 이동할 수 있는 승차물이 다수 등장할 가능성도 있다. 어쩌면 스콜과 라그너 두 사람의 세계를 왔다갔다할 수 있는 승차물도 있을 지도 모른다.



○ 모든 시리즈에 나왔던 비공정. 이번에도 나올 게 뻔하다



○ 비행선 타이니 브롱코. 이것과 비슷한 비행선이 나오지 않을까?



○ 물론 버기와 똑같은 기능을 가진 승차물이 등장한다



○ FF Ⅷ의 고속 상륙함. 얼마만큼 중요한 역할을 할까?

보다 사실적으로 그려지는 캐릭터와 파티의 이동

「FF Ⅷ」에서 화면상의 캐릭터 크기는 어떻게 될까? 「FF Ⅶ」에서는 전투시와 게임 진행 중 보여지는 몇몇 동영상 화면에서만 실제 사람과 같은 비율의 사이즈로 나올 뿐, 필드 화면에서는 귀여운 사이즈의 SD 캐릭터(뽀빠이 팔(?)을 가진)로만 등장했다. 또한 월드맵 등을 이동할 때에는 파티의 리더만 표시되었다. 그러나 「FF Ⅷ」에서는 이러한 설정이 완전히 달라졌다. 캐릭터는 전투시나 필드에 관계없이 실제 사람에 가까운 머리와 몸 비율의 사이즈를 보여준다. 또한 이동할 때에도 그 팀의 리더뿐만 아니라 다른 멤버도 함께 표시된다(주로 조작할 수 있는 리더 뒤를 따라가는 식으로 이동).

FF VII

FF VIII



○ 필드와 월드 맵을 이용할 때에는 캐릭터가 보통보다 적은 사이즈로 등장



○ 전투에 돌입하면 캐릭터의 크기가 실제 사람에 가까운 사이즈로 변하면서 사실적인 전투가 전개된다



○ 필드를 이동할 때도 실제 사람과 가까운 사이즈를 유지한다



○ 필전투에 돌입해도 사이즈를 그대로 유지한다

패러사이트 이브의 전투 시스템을 채용할까?

일반적으로 RPG에서 전투에 돌입하면 화면이 바뀌면서 일반 필드와는 다른 배틀용 화면으로 전환되어 전투에 들어가는 경우가 많다. 지금까지의 FF 시리즈도 전부 이런 방식이었다. 그러나 최근에 등장한 스퀘어의 시네마틱 RPG「패러사이트 이브」는 이러한 방식이 아닌 필드 상에서 곧바로 전투에 돌입하는 방식이 새롭게 도입되었다. 그러나, 현재 상황으로 봐서는「FF Ⅷ」의 전투가 패러사이트 이브와 같은 전투 방식으로 바뀌지 않을 것 같다.



보통 필드 화면에서 곧바로 전투에 돌입하는 시스템을 채용한「패러사이트 이브」

어떤 소환수가 등장할까?



'지옥의 화염' 공격을 하는 이프리트



얼음 공격을 하는 시바

FF시리즈를 상징하는 요소 중 하나인 소환수. 이번에 리바이어선의 관한 정보가 공개되어 이번에도 소환수가 등장하는 것이 분명해졌지만 그외에 어떤 소환수가 등장할 지는 아직 의문이다.「FF Ⅲ」부터 등장한 이래로 지금까지 모든 시리즈에 등장하고 있는 소환수는 이프리트, 오딘, 시바, 라무우, 바하무트인데, 이 5종류는 반드시 등장할 것이다. 이외에도 5탄 이후 계속 등장하고 있는 피닉스와 리바이어선, 6탄부터 등장하는 타이탄도 등장할 가능성은 매우 높다고 할 수 있다. 또한「FF Ⅷ」에서 처음 등장하는 오리지널 소환수도 등장할 가능성도 높다. 「FF Ⅶ」에서 등장했던 원탁의 기사(Knights of Round)처럼 한번에 경업청나게 큰 대미지를 주는 박력 만점의 소환수의 등장도 기대해 볼 만하다.



참철검으로 공격하는 오딘



'메가 프레아' 공격을 하는 바하무트



FF Ⅷ에도 등장하는 리바이어선. 해일 공격을 한다

PlayStation

PS 특보

이번에도 신나게 쏴보자!

건발



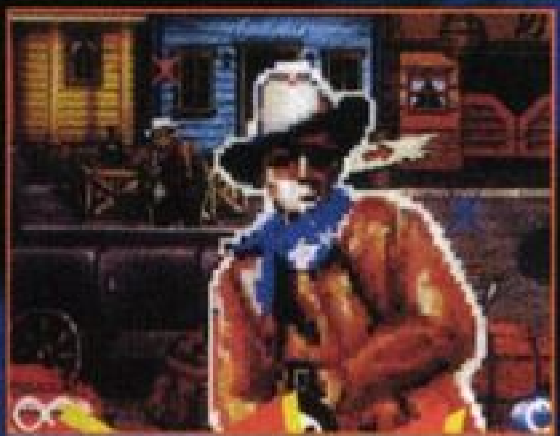
PlayStation	■제작사: 남코
	■장르: 건 슈팅
■발매일: 8월 예정	
■발매가: 미정	

다양한 종류의 코믹 미니 게임이 수록되어 많은 인기를 얻었던 건 슈팅 「건블릿」의 후속편이 플스용으로 등장한다. 전작과 마찬가지로 건콘이 대응되며 오리지널 스테이지로만 구성되어 있어서 「건블렛」을 좋아하는 플레이어들에게는 대단히 기쁜 소식이 될 것이다.

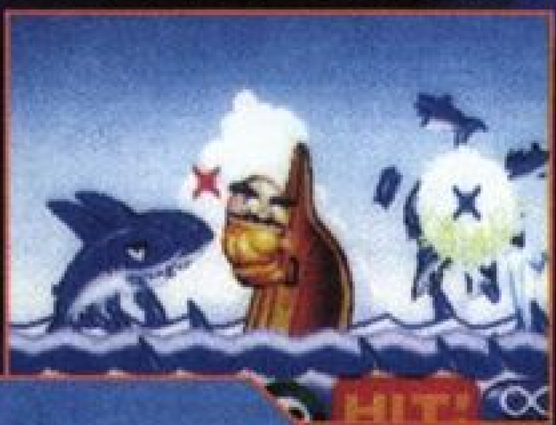


건블렛의 후속작이 플스용으로 전격 등장

「건발」은 아케이드용에서 플스용으로 이식되어 엄청난 인기를 얻은 바 있는 건 슈팅「건블릿」의 후속작이다. 이번 시리즈에서도 상어에게 공격당하고 있는 아저씨를 구하거나, 목장에 있는 양의 모피를 수거하는 등의 코믹한 내용을 가진 미니 게임이 많이 수록된다. 게임의 룰은 전작과 똑같아서 놀이 모드를 선택한 다음, 스테이지마다 나오는 조건을 달성해야 한다. 조건을 달성하지 못하거나, 공격해서는 안되는 표적을 공격할 경우에는 라이프가 줄어들며 모든 라이프를 잃으면 게임이 끝난다.



미 서부시대의 거리가 무대인 스테이지. 차례로 덤벼드는 총잡이를 처치하자!





○침몰하는 배에 매달린 아저씨를 향해 수많은 상어들이 덤벼든다

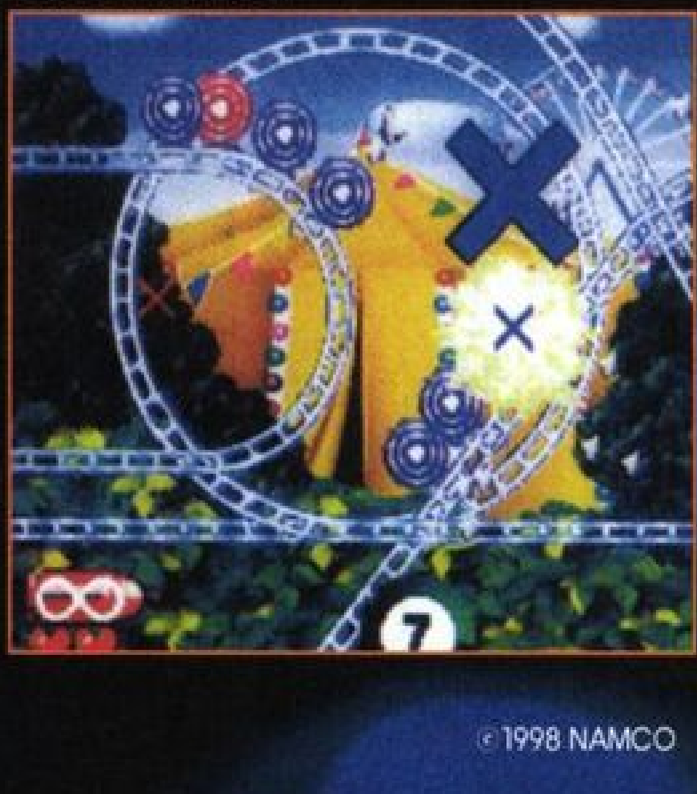
○필사적으로 상어를 격퇴했지만 끝낸 상어에게 물리는 아저씨, 미안해요!



목장을 유유히 날어다니면서 도망 다니는 양의 모피를 깎아야 하는 스테이지. 탄환 수가 무제한이므로 시간 내에 많은 양들을 싹 깎주면 된다

오리지널 스테이지로 구성

플스용「건블렛」은 아케이드용에다가 오리지널 스테이지를 추가한 것이었지만, 이 게임은 모든 스테이지가 완전히 오리지널 스테이지로 되어 있다. 물론, "아저씨 구하기"나 "범인 공격" 등 인기가 좋았던 스테이지는 수정되어 다시 수록된다.



○신로 위를 움직이는 표적 중에서 플레이의 색상인 표적만을 골라서 쏘아야 한다





○○역구내와 거리에 나타난 범인들. 플레이어는 경찰이 되어 이 흉악범을 무찔러야 한다. 물론, 일반 시민을 쏘는 것은 절대 금물!





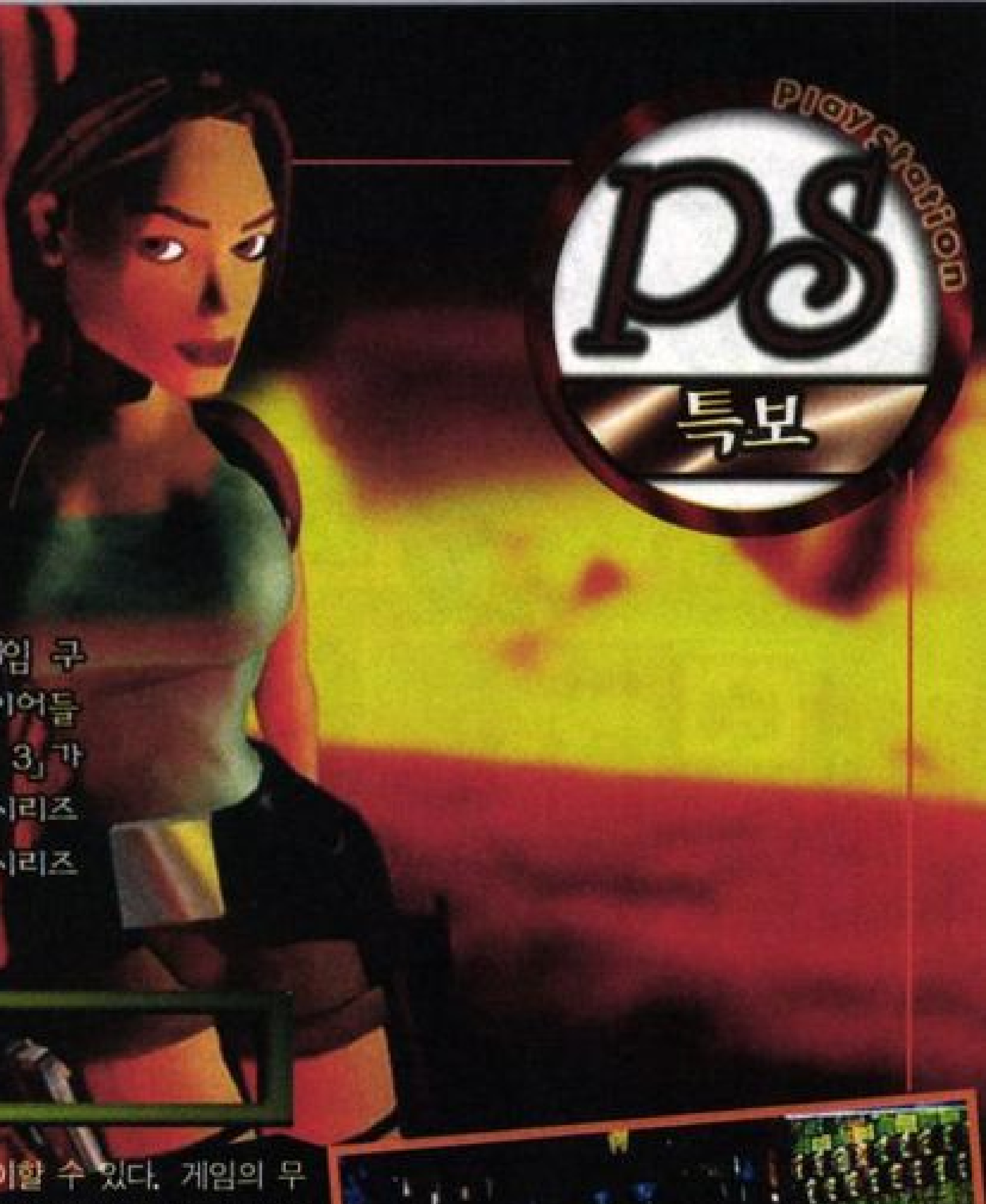
○○무너지지 않게 하면서 글라스를 많이 깨뜨려야 하는 스테이지와 탄환 한 발로 병 코르크 마개를 목표로 하는 스테이지도 준비되어

이번에도 당연히 건콘 대응!

이번 시리즈도 역시 권총형 컨트롤러인 건콘이 대응된다. 일반적인 컨트롤러로도 화면상의 커서를 움직여서 플레이할 수 있지만, 건콘으로 플레이하는 편이 훨씬 재미있다.



건콘으로 플레이할 때에는 표준 설정을 맞춰야만 한다



게이머의 여신 라라, 그녀의 3번째 모험이 시작된다

툼레이더3

■제작사: 코어 디자인
■장르: 액션 어드벤처
■발매일: 11월 예정
■발매가: 미정

라라 클로포드의 매력적인 모습과 흥미진진한 게임 구성으로 전세계의 PC 게임과 비디오 게임 플레이어들을 열광시켰던 툼 레이더의 최신작 「툼 레이더 3」가 이번 E3쇼에서 최초로 공개되었다. 특히 이번 시리즈는 플스를 위해서 개발되는 최초의 「툼 레이더」 시리즈이기 때문에 한 번 기대해봐도 좋을 듯하다.

듀얼쇼크의 지원과 향상된 그래픽

이번에 발표된 「툼 레이더 3」는 툼 레이더 시리즈에서는 최초로 듀얼쇼크를 지원한다. 진동 기능을 지원할 뿐만 아니라 아날로그 패드를 사용해서 이동할 수 있게 되었다. 두 개의 패드 중에서 오른쪽 패드는 카메라의 시점을 변경할 때에 사용된다. 그래픽에서는 세밀한 입자 효과와 색상 조명 효과 등을 사용하여 보다 고화질의 그래픽을 보여준다. 특히 조명탄을 켰을 때의 그림자와 빛의 표현이 보다 깨끗하고 뚜렷해졌다. 또한 강화된 고속의 폴리곤 엔진을 통해서 보다 자연스러운 화면과 곡선의 부드러운 환경에서 플레이할 수 있다.

다양한 루트를 가진 15개의 스테이지

게임은 총 15개의 스테이지로 구성되어 있는데 플레이어는 세 부분으로 나뉘어진 모험 지대를 순서에 관계없이 플레이할 수 있다. 게임의 무대는 더욱 다양해져서 런던, 남태평양, 인도, 그리고 '에어리어 51'이라고 하는 특별 구역 등에서 모험을 펼치게 된다. 전작과 비교했을 때 스테이지의 구성은 단순한 1차적인 구성이 아닌 각 스테이지마다 여러 가지의 루트로 이루어진다. 각 스테이지의 목적 역시 다양해져서, 런던 스테이지에서는 라라가 예술품을 되찾기 위해서 몸에 꽉 끼는 도둑 (?) 의상을 입고 건물 옥상 사이를 기어오르게 되는데 경비원과 보안 시스템을 피하면서 몰래 임무를 수행해야 한다.

새로운 승차물과 아이템의 추가

이번 시리즈에서는 새로운 승차물과 무기, 그리고 한 번 빠지면 헤어 나오기가 힘든 유사(流砂) (이 함정은 첫 번째 스테이지에서 나오는데, 라라의 허리 깊이 이상으로는 빠지지 않는다) 등이 추가된다. 또한 라라가 갈라진 폭이 넓은 절벽 등지에서 타잔(?)처럼 이동할 수 있도록 해주는 3D 로프 등의 색다른 아이템이 추가된다. 적들의 경우는 1탄에서 등장했던 공룡이 다시 등장한다.



이번에도 변함없이 쌍권총이 기본 무기이다



라라가 폭포 사이를 질주한다

툼레이더 3의 타이틀 화면. E3쇼용 화면인 것 같다





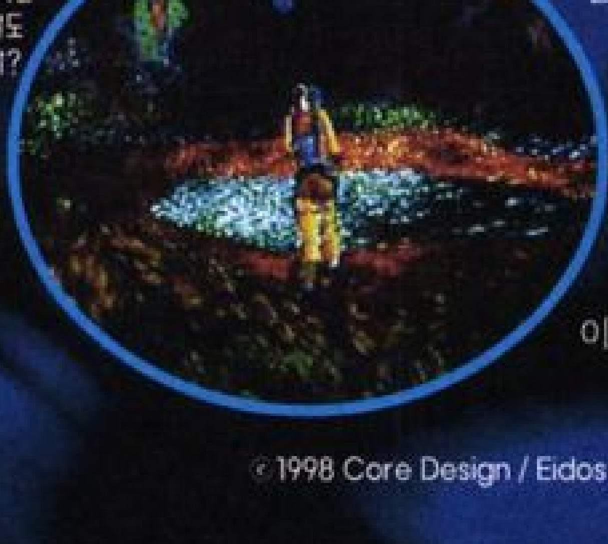
이곳은 어떤 장소일까?



○절벽에서 뛰어내리는 라라. 어째서 로프를 사용하지 않는 걸까?



○웬 개구리 폼?



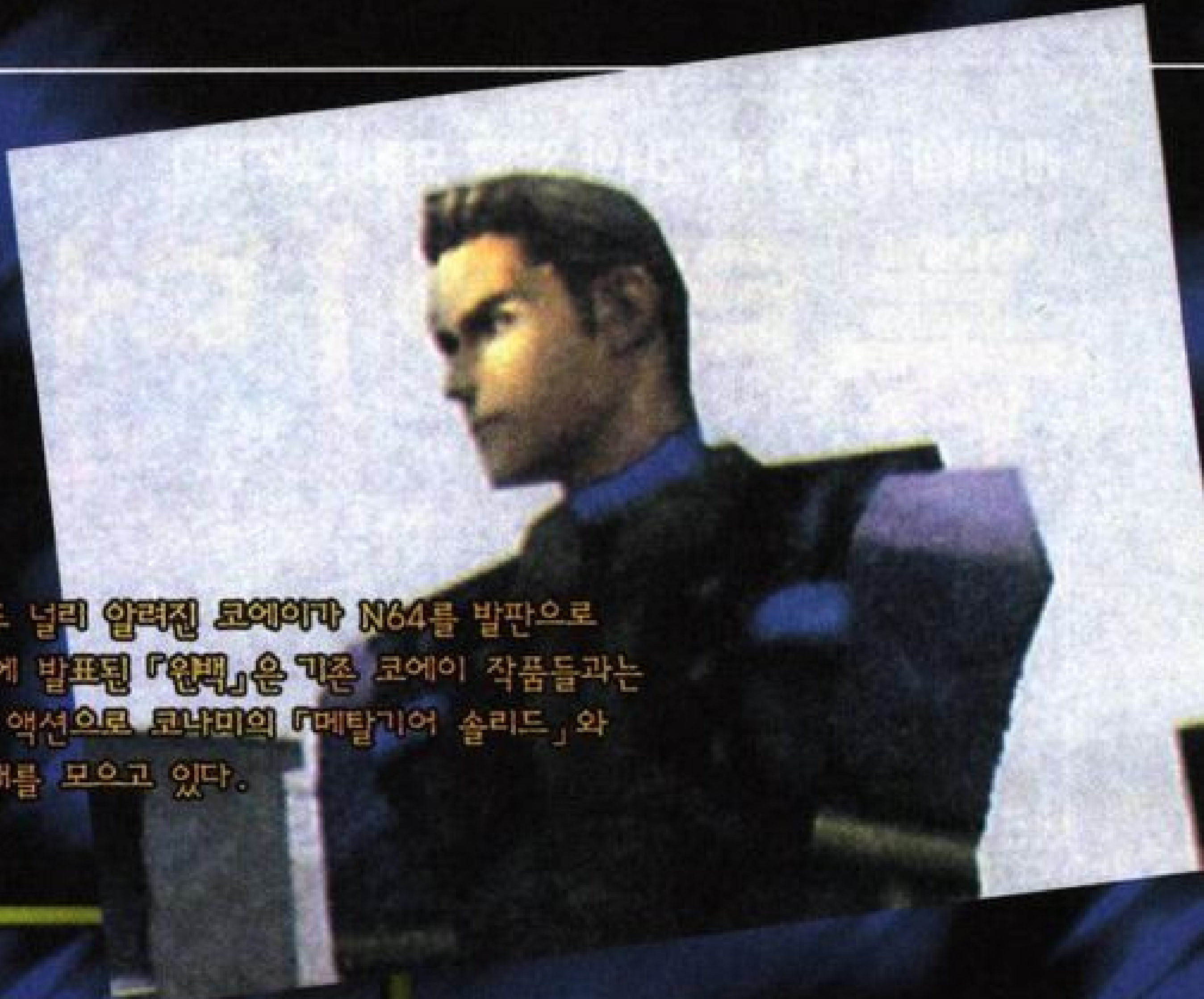
○연못가에 도착한 라라. 이 연못 밑에 비밀 장소라도 있을까?



N64 특보

3D 액션이란 바로 이런거야!!

윈백



■제작사 : 코에이
■장 르 : 액션
■발매일 : 98년 겨울 예정
■발매가 : 미정

「삼국지」 시리즈로 국내에서도 널리 알려진 코에이가 N64를 발판으로 새로운 도전을 감행한다. 이번에 발표된 「윈백」은 기존 코에이 작품들과는 전혀 성격이 다른 현대판 배틀 액션으로 코나미의 「메탈기어 솔리드」와 쌍벽을 이룰만한 대작으로 기대를 모으고 있다.

초 특급 액션 가동!!

3D 액션 게임의 생명을 좌우하는 것은 바로 캐릭터의 생생한 움직임이다. 이런 면에서 「윈백」은 리얼한 움직임을 충실히 재현하기 위해 'AMS(ACTIVE MOTION SYSTEM)'라는 신 시스템을 도입했다. 이 새로운 시스템에 의해 벽에 숨어 있다가 뛰어 나와 총을 발사한다든지 소리를 죽여가며 움직이다가 총을 리로드하는 등의 숨막히는 첩보원의 액션을 충실하게 실현할 수 있게 되었다. 좀더 자세하게 이야기하자면 주인공만 450가지의 액션이 준비된다고 하니 실로 그 위력을 실감케 한다.

체크 1

더 이상 말이 필요없다. 사진들을 살펴보며 주인공의 액션을 감상해 보자!





체크 2

사이드 뷰로 보여지는 주인공의 초 특급 액션!

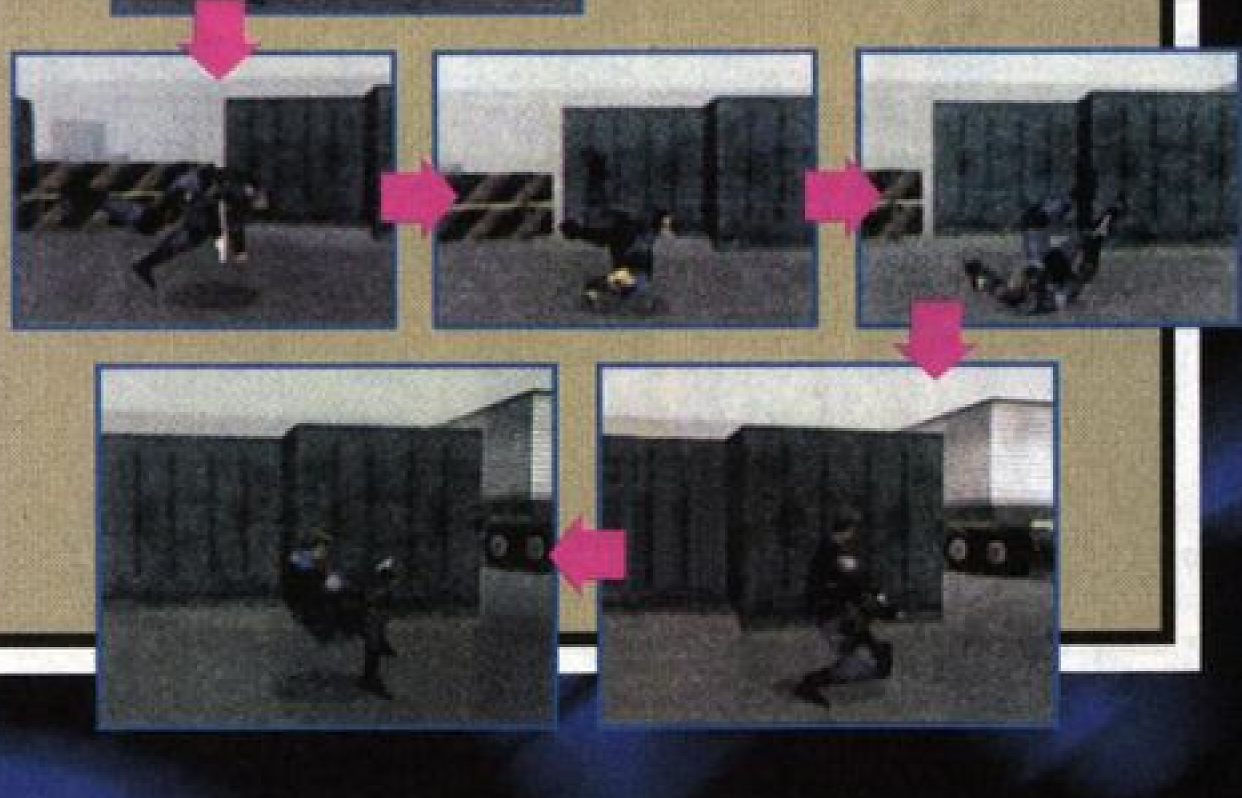




체크 3

탄환을 피하면서 한 방!!



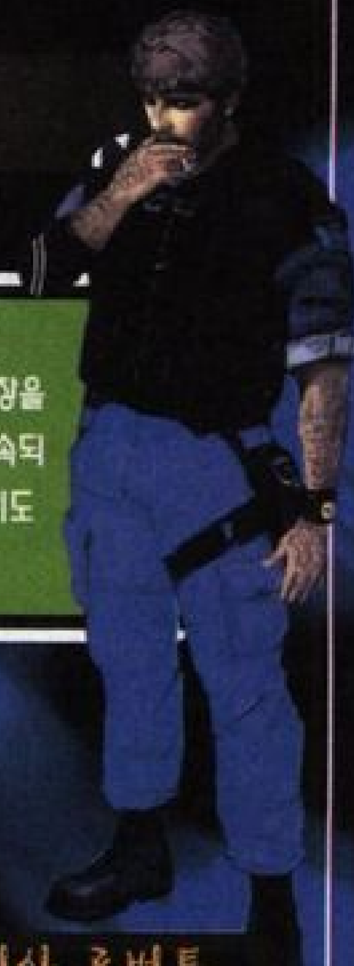


주인공과 그 무리들



「윈백」에 등장하는 주인공과 그 무리들. 이 게임에 등장하는 특수조직 「S.C.A.T (STRATEGIC COVER ACTIONS TEAM)」은 보통 짧게 '스캣'이라는 이름으로 불리는 A국의 특수조직이다. 단을 단장으로 각 분야의 전문가 10인으로 구성되어 있으며 나날이 증가하는 특수 테러범죄에 대항하기 위해서 설립된 단체이다. 따라서 경찰의 손에 맡기기에는 믿음직스럽지 못하고 군대가 출동하자니 시끄러운 문제를 일으킬 것같은 사건에 스캣이 투입된다.

이번에 소개하는 멤버 이외에도 7인의 동료가 등장하게 되며 동료와의 협력 플레이도 가능할 듯하다.



단장 : 다니엘 스튜아트

보통은 '단'이라고 불리며 현재 스캣의 대장을 맡고 있다. 주인공 잔의 형이 소속되었던 부대의 유일한 생존자이기도 하다.



주인공 : 잔 듀크 쿠거

특수조직인 「S.C.A.T(스캣)」의 에이스 커맨더. 냉정한 성격으로 상황 판단 능력이 매우 뛰어 나다. 형인 알란도 특수조직의 대원으로 일했지만 작전중 순직했다. 잔은 게임중 여러 가지 무기와 액션을 구사하며 활약하게 된다.

저격수 : 리사 로버트

저격광으로 작전 입안도 담당하고 있다. 스캣의 유일한 여성 대원으로 유명 대학을 수석으로 졸업한 수재이지만 남자다운 강인함도 갖추고 있다.

그외에 나쁜놈들

민족독립운동을 발단으로 내분상태에 있던 B국. A국은 이런 B국에 군대를 투입하여 군사정권이라는 형태로 내분을 종결시킨다. 그러나 반정부군의 멤버들은 용병으로서 세계로 흩어져 그 힘을 키운다.

「윈백」에 등장하는 적 조직은 바로 '크라잉 쉽(CRYING SHEEP)'이라고 불리우는 이들의 단체인 것이다. 원래 반정부군의 멤버였던 그들은 정부를 지원한 A국에 대한 복수를 위해 이번에 행동을 개시하게 된 것이다. 조직은 케네스를 리더로 한 10인의 간부와 부하인 전투원들로 구성되어 있다.



케네스의 오른팔:세싱 카라인

실력과 두뇌를 겸비한 엘리트이지만 살인을 좋아하는 잔혹함과 냉정함을 가지고 있다. 이 게임을 통해 줄곳 '잔'의 라이벌로 등장하게 된다.



리더:케네스 콜맨

'크라잉 쉽'의 리더이며 주변 사람들로부터는 대좌로 불리고 있다. 국방청에 선전포고를 감행한 인물도 바로 이사람이다. 냉정함과 위엄을 겸비한 외모에서 지위관의 냄새가 풍긴다.



광인:'루나틱' 다이크

'크라잉 쉽'에는 물론 파괴적인 소유자들이 많이 있지만 그 중에서도 가장 주의를 요하는 인물로 그의 별명 역시 루나틱(광인)이다.



미사일 런처:'빅 풋' 간트

거한으로 무지무지한 괴력을 소유했다. 거대한 미사일 런처를 가볍게 다루며 파워로는 타의 추종을 불허한다.

ARCADE ARC 특보

검기게임에 새로운 장을 구축한다!!

소울 칼리버

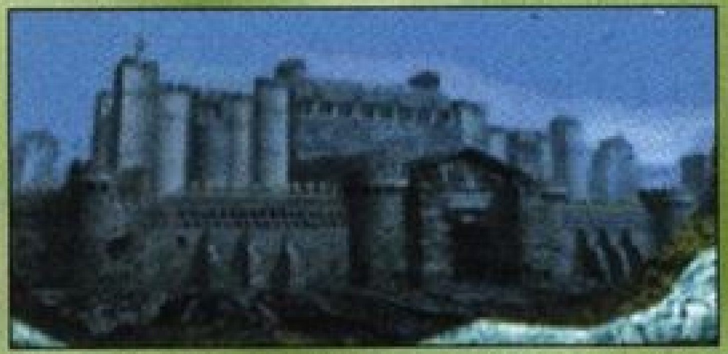


Arcade

- ■ 제작사: 남코
- ■ 장 르: 격투 액션
- ■ 발매일: 미정

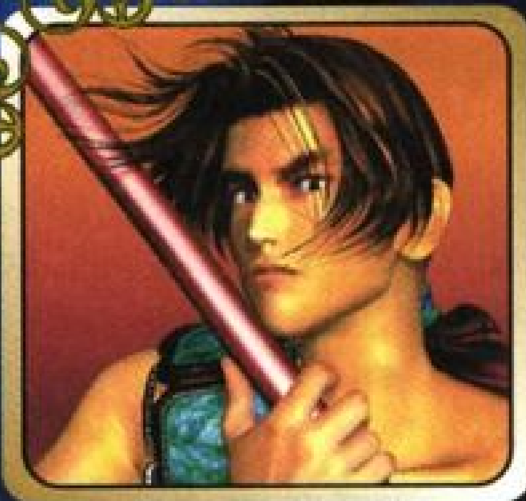
이번호 아케이드에서는 지난 호 3명의 캐릭터 소개에 이어 추가 캐릭터 소개 및 신캐릭터들이 대거 등장과 함께 전체 게임 스토리는 물론 각 캐릭터의 백 스토리를 소개한다. 사검 소울엣지에 얽힌 세계관이 점점 더 「소울 칼리버」의 흥미를 고조시킨다.

역사와 세계를 초월한 검과 혼의 이야기



대서양을 항해하는 모든 선박을 공포로 몰아넣었던 세기의 해적단 캡틴 · 세르반테스와 에이드리언호. 그가 이도류의 사검 소울 엣지를 손에 넣은 것으로 이야기는 시작된다. 소울 엣지에 홀린 세르반테스는 자신의 해적단 부하를 참살, 더욱이 거점으로 하고 있던 스페인 항구마을의 주민들도 그 광기의 칼날에 희생되었다. 세르반테스는 일그러진 욕망을 채운 소울 엣지와 함께 예로부터 '검은 꼬리'라 불렸던 폐허에서 긴 휴식에 들어갔다. 새로운 소울 엣지를 만들 준비를 위해… 그러나 운명의 흐름을 거스르려는 자가 나타났다. 대장장이의 신 헤파이스트스의 지시를 받은 성전사 소피티아. 그녀는 세르반테스와의 격투 중 칼 한쪽 부분을 파괴하였다. 하지만 부서질 때 그 파편에 중상을 입고 만다. 마치 자신의 일부를 잃은 것 같이 분노한 세르반테스는 소피티아에게 최후의 일격을 가하려고 했지만 그곳에 나타난 '어둠의 사냥꾼' 타키에게 저지당한다. 검을 잃은 것으로 균형이 깨진 세르반테스와 요괴 헌터 타키. 장렬한 둘의 싸움은 타키의 승리로 끝난다. 소울 엣지 파편을 손에 넣어 목적을 달한 타키는 소피티아를 안고 그곳을 떠난다. 어린 다크사이드 · 지크 프리드. 그가 복수의 검을 찾아 항구 마을에 왔을 때 그곳은 해적의 함장으로 생각되는 시체가 한구 쓰러져 있었다. 그 손에 한 자루의 검을 발견한 그는 잡으러 다가갔다…. 그 순간 사체가 지옥의 업보에 휩싸여 일어섰다. 괴물의 모습은 마치 사념과 원념이 세르반테스의 망골을 빌려 도구화하는 것 같았다. 시작된 전투. 소년의 손에는 너무 큰 쯔바이 헌터가 그 광기에 빠진 눈동자에 조종되어 굉음과 함께 허공을 벤다. 싸움이 끝났을때 옆에 사체는 타오르고 자신의 피로 물들여진 손에는 부러진 쯔바이 헌터가(전작에 지크가 들었던 무기) 쥐어져 있었다. 그의 눈동자에 비친 건 아직 업보의 남은 불을 뿜어내는 소울엣지였다…. 주인을 잃고 역시 비뚤어진 정신이 소울 엣지로 손을 뻗는다…. 그 날밤 스페인의 해안에서 신비한 광경이 목격되었다. 하얀 빛이 기둥이 되어 하늘을 뚫고 구름 위에서 확산되는 한순간의 아름다운 경치의 정체가 후에 세계에 재앙을 일으키는 씨앗 '이블 스팸' 이라는 것을 알 리가 없다. 그리고 역사는 새로운 페이지로 옮겨진다. 모든 것은 16세기의 일이다.—

등장 캐릭터 소개



킬릭
눈뜬 숙명

유아시절 버려진 킬릭은 진행산 임승사에서 곤술을 배우면서 훌륭한 청년으로 자랐다. 절의 3대 보물 중의 하나인 멸법곤의 정통 전승자가 되는 예식 전날 밤, 이블 스팸에 의해 진행산 일대가 사악한 에너지에 휩싸인다. 임승사에 사는 자는 차례로 이블화되어 이성을 잃고 서로 죽이기 시작한다. 멸법곤으로 난폭하게 된 킬릭은 소꿉친구로 검술을 배우고 있었던 샹렌의 도움으로 절의 3대 보물의 하나인 말법경을 사용해 완전한 이블화를 면한다. 그러나 자신의 몸을 지키기 위해 키워준 스승도 고된 수행을 함께 해온 동료도 그리고 샹렌도 모두 죽인 후였다.

킬릭 앞에 노인이 서 있었다. 그 노인은 예식에서 오의를 전해주기 위해 왔다고 한다. 그 노인은 절에 일어난 일의 진상, 완전한 이블화를 면했지만 킬릭만 아니라 멸법곤까지도 점점 이블화되고 있다는 것과 말법경은 킬릭과 멸법곤의 이블화를 억제하는 힘이 있다는 것과 만약 실패한다면 그 순간 사악한 기운에 휩싸여 킬릭 역시 절 사람들과 같은 운명이 되고 말 것이라고 한다. 그렇다고 멸법곤을 내버려두면 그것이 씨앗이 되어 새로운 참극이 된다. 즉 킬릭과 멸법곤, 그리고 말법경은 하나가 되어야 한다. 그리고 노인은 '소울엣지'라는 사검의 이야기를….!

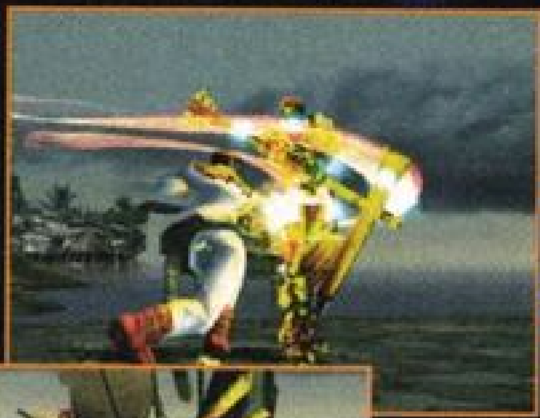
이윽고 노인에게 이블화된 자신을 콘트롤하는 기술과 곤의 최종오의를 익히는 킬릭. 그리고 3년이 지나고 저주받은 그 몸, 그리고 제 2의 소울엣지가 될지 모르는 멸법곤을 처리하기 위해 킬릭은 여행을 떠난다.

- ■사용무기: 곤
- ■무기명: 멸법곤(& 말법경)
- ■류파: 진행산 임승사 곤법오전
- ■연령: 19세
- ■생년월일: 2월 9일
- ■가족구성: 불명
- ■출신지: 어릴 적부터 임승사에서 길러짐. 상세한 내용은 불명.
- ■신장: 167Cm
- ■체중: 63Kg
- ■혈액형: A형

마키시
남해의 호남아



자유로운 여행을 하는 류큐(현재의 오키나와)왕국의 해적 마키시. 인도의 항구에서 그는 의형제 칸에게 집을 맡기고 밤거리에 나섰다. 그 경서쪽으로 가기 위해 인도까지 나왔던 킬릭은 칸과 만나 킬릭에게 호감을 가지게 되어 킬릭을 자신의 배로 인도한다. 얼마후 폭풍우가 몰아치면서 정체모를 배가 다가왔다. 그 배는 마키시 배로 접근하더니 갑자기 눈동자에 빛이 없는 괴물들이 킬릭을 습격한다. 폭우속에 킬릭은 이유도 모르고 멸법곤을 가지고 대전하지만 마키시의 부하들은 모두 괴물들에게 쓰러져 있었다. 바로 그때 마키시가 돌아왔다! 마키시와 킬릭은 둘이 괴물들과 싸워 격퇴시켰다. 하지만 거대한 도끼를 가진 거한 아스탈로스에게 칸은 치명상을 입고, 후퇴 중에 킬릭은 말법경을 놓쳐버리고 만다. 이성을 잃은 킬릭이 마키시에게 덤벼든다. 겨우 말법경을 원래대로 돌린 순간 킬릭은 정신을 잃고 쓰러진다. 킬릭을 서쪽으로 데려다 주라는 유언을 남기고 칸은 숨을 거둔다. 순간 모든 것을 잃은 마키시는 칸의 유언대로 킬릭과 함께 여행을 시작한다. 그리고 아스탈로스에게 복수를 결심하며 침몰한 배가 있는 수평선을 바라본다.



○강력한 공격 크리티컬 엣지일지도



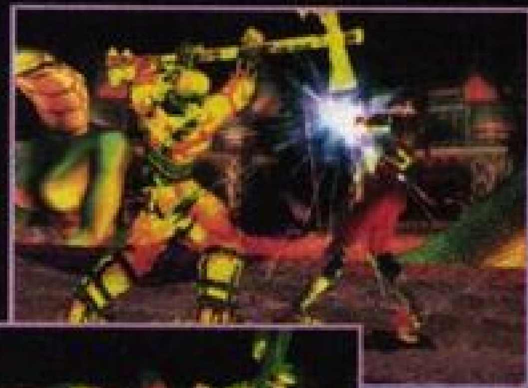
○신 기술일까?

- ■사용무기: 쌍절곤 ■무기명: 페퇴원
- ■류파: 칠섬가이파수 ■연령: 24세
- ■생년월일: 5월 1일
- ■가족구성: 양친은 이미 타계, 의형제 칸, 가족같은 부하들이 있다.
- ■출신지: 류큐왕국 ■신장: 174Cm
- ■체중: 57Kg ■혈액형: O형

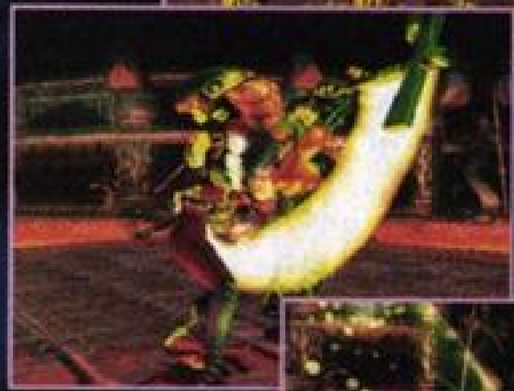
타키
봉마의 희미한 그림자



사검의 파편을 손에 넣어 귀국한 타키는 파손된 칼 · 열귀환에 소울엣지의 파편을 집어넣었다. 하지만 두 칼이 맞지 않아 단념하게 된다. 그때 스승 토키가 보낸 것으로 보이는 자객의 습격이 이어진다. 어렵지 않게 대처하지만 자객들이 노리는 게 팔병위에서 받은 수수께끼의 영험한 칼인 멸귀환이란 것을 알게된다. 멸귀환에 감춰진 무서운 힘과 토키에게 넘겨서는 안된다는 팔병위의 말을 기억해낸 타키는 숨겨 두었던 멸귀환과 소울엣지의 접합을 시도해 보았다. 그러자 두개의 물질은 짧은 순간에 일체화해 시커먼 사악한 기를 뿜어내기 시작한다. 봉인을 설치해둔 칼집에 넣어두지 않으면 그녀의 힘을 가지고도 누를 수 없을 정도의 흉악한 칼이 되어버린 것이다. 같은 때 대륙에서 새로운 사악한 검과 미친 전사의 소문이 일본에 전해진다. 타키는 열귀환이 여전히 무언가와 공명하는 것을 보고 그것이 파괴되지 못한 또 하나의 소울엣지인 것을 파악한다. 소울엣지와 열귀환. 그 2개의 무기를 부딪혀 서로 없애기로한 타키는 나이트 메어를 가진 소울 엣지를 찾는다.



○도끼 공격을 방어하는 타키



○아스트로의 공격 띄우기일까?



타키의 신 하단 공격○

- ■사용무기: 닌자도
- ■무기명: 열귀환 & 멸귀환
- ■파류: 몽상기도류 ■연령: 25세
- ■생년월일: 불명
- ■가족구성: 양친, 형제 모두 병으로 사망. 스승 토키
- ■출신지: 일본 ■신장: 170Cm
- ■체중: 53Kg ■혈액형: A형

볼도
나락의 파수꾼



마네핏트로 돌아온 볼도는 전에 일어난 대폭우에 굴이 물에 잠겨있는 것을 알고 온갖 수단을 다해 배수와 수리를 하지만 결국 수몰되버린 부분은 포기할 수 밖에 없었다. 그때 죽은 주인 벨치가 소울엣지에 관해 남긴 메모를 따라 한 여전사가 마네핏트를 방문한다. 주인의 성역을 침범하는 자는 누구라도 살려서 돌아보내지 않는다. 어둠에서 여전사를 공격하는 볼도. 그러나 그녀가 가진 이상한 무기로 대응 볼도를 힘들게 한다. 격렬한 싸움은 여전사가 자신의 무기를 방어로 하고 도망갔을 때야 끝이 난다. 침입자를 쫓아내는데 성공한 것을 보고하기 위해 볼도는 죽은 주인의 관에 다가갔다. 그러자 갑자기 그리운 주인의 목소리가 귓전을 때린다.

"볼도, 너는 느꼈느냐? 그 여자의 요기를! 그 여자 소울엣지의 냄새가 난다… 그 여자를 쫓아 소울 엣지를 손에 넣어라. 부탁한다"

핏기없는 볼도의 잿빛 볼에 엷게 붉은 기운이 돌며 그 위를 뜨거운 것이 멈추지 않고 전해진다. 그리고 볼도는 다시 소울 엣지를 찾아 마네핏트를 떠난다.

- ■사용무기: 카탈 ×2
- ■무기명: 세임 & 브레임
- ■류파: 아류 ■연령: 46세
- ■생년월일: 8월 25일
- ■가족구성: 양친, 형제 4명, 모두 전쟁으로 사망
- ■출신지: 파렐모 ■신장: 183Cm
- ■체중: 84Kg ■혈액형: A형



○미츠루기의 공격을 받는 볼도



배후공격 준비 볼더!!○



○건재한 미츠루기 더 멋져진 듯



소피티아 알렉산드라
맹서의 재림

그녀가 완전히 의식을 찾은 것은 고향의 집 자신의 침대 위였다.

몸의 상처도 거의 아물고 다시 빵집의 간판점원으로 돌아온 소피티아는 본래대로 평화로운 나날을 보내고 있었다. 하지만 여동생과 물건을 사러 나간 어느 날 돌연 현기증으로 쓰러지고 만다. 의식을 잃은 소피티아를 안고 집까지 옮긴 건 옆마을의 청년 로티온이었다. 두사람은 운명적인 만남을 계기로 결국 결혼 약속을 하게 된다. 그리고 헤파이스트스에 알리기 위해 신전을 찾았을 때 헤파이스트스가 둘을 맞는다.

헤파이스트스는 남은 또 하나의 소울 엣지가 힘을 되찾고 있으며 또다시 소피티아의 도움이 필요하다고 말한다.

대장장이인 로티온에게는 소피티아를 지키기 위한 도구를 만들라는 신탁을 내린다. 여행을 떠나는 그녀의 손에는 로티온이 만든 검과 방패가 쥐어져 있었다. 이블스팸에 침범된 토지를 정화하면서 소울 엣지를 쫓는 그녀의 눈에는 새로운 결의로 충만해 있다.



○소피티아의 일격



○지크의 띄우기 공격을 방어하는 소피티아

- 사용무기: 쇼트 소드 & 스몰 실드
- 무기명: 오메가 소드 & 엘크 실드
- 류파: 성 아테나류
- 연령: 21세
- 생년월일: 3월 12일
- 가족 구성: 아버지·아타로스, 어머니·니케, 여동생·카산드라, 동생·루키스
- 출신지: 아테네/오스만투르크 제국
- 신장: 168Cm
- 체중: 불명 ■혈액형: B형



아스타로스
마인의 첨병

이곳... 어디지... 나는.... 뭐지...

숨도 멈출 듯한 열기와 귀에 달라 붙는 듯한 낮은 주문 외우는 소리 속에서 그는 눈을 떴다. 곧 울려 퍼지던 주문 외우는 소리가 사라지자 높은 곳에 서 있는 사내가 크게 숨을 내쉬며 입을 열었다. "무로부터의 창조다..."

...뭐야... 이 괴물은... ! 이것이.... 나.... 인가....

"나는 드디어 신으로의 첫 걸음을 내딛었다" 사내는 황홀한 듯 중얼거린다.

시끄럿...

사내의 등 뒤에 무언가 다른 시선을 느꼈다. 하지만 아무 것도 보이질 않는다.

으... 으윽...!

대량의 기억이 흘러들어 온다. 그것은 무언가를 찾아 싸우고 있는 전사의 모습 같았지만 이윽고 죽음의 울림으로 변해 갔다. 공포, 절망, 고통, 그리고 어둠.

신전의 안에서 대신관 콘펙트는 자신기 만들어낸 거인에게 사명을 내린다.

"마검 소울 엣지를 찾아라!"

거대한 도끼를 지고 말없이 신전을 나가는 거인을 바라보며 콘펙트는 엷은 미소를 떠올렸다. "신도 바라는 거대한 힘... 그것을 가지면 나는 신도 될 수 있을 거야...!"



○소점프 공격도 건재



○역시 파워 캐릭터 기술이 크다

- 사용무기: 자이언트액스
- 무기명: 크루트에스
- 류파: 큘쿠스 ■연령: 3세
- 생년월일: 9월 3일
- 가족 구성: 없음, 동료는 많음
- 출신지: 불명 ■신장: 193Cm
- 체중: 95Kg ■혈액형: 없음



나이트 메어
짙은 악몽

이상한 외눈박힌 대검을 오른팔에 가지고 있는 청기사의 붉은 눈동자를 본 자는 어린아이에서부터 전사까지, 벌레 한 마리까지 모두 혼을 빼앗기듯 그의 손에 이끌린다. 그 검의 외눈은 마치 살아있는 자를 먹을 때마다 기쁜 듯이 미소를 보내는 것같이 보였다. 그 마수에서 벗어날 수 있는 것은 오로지 그를 따르는 이상한 모습을 한 자들 뿐이다.

"소문, 어디까지나 소문이야." "기분 나쁜 얘기네. 정말..."

그 이상한 빛을 본 밤부터 3년, 이곳 독일 산속에 있는 농촌의 밤은 언제나와 변함없었다. 절벽 위에 둥근 달을 뒤로한 붉은 눈의 기사의 모습이 있는 것 외에는!!

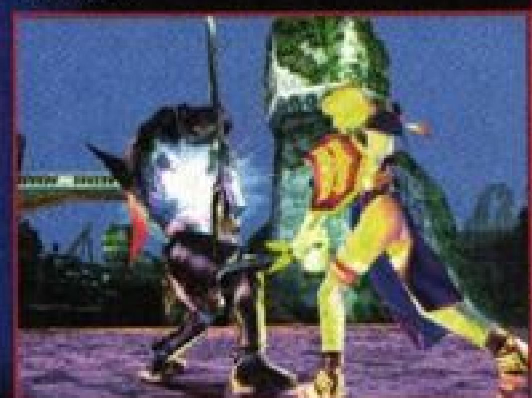
많은 도시와 마을을 삼켜가며 검은 숲을 찾는 그것은 캡틴 세르반테스조차 능가하는 공포의 모습이었다.

.....아버지, 이제 곧이에요....



○지크의 슬래스트 드로우의 한 동작인가? 여전히 리치는 길다

- 사용무기: 소울 엣지
- 무기명: 소울 엣지
- 류파: 소울 엣지의 기억?
- 연령: 불명
- 생년월일: 불명 ■가족 구성: 불명
- 출신지: 불명 ■신장: 168Cm
- 체중: 95Kg ■혈액형: 불명



○지크의 강한 일격



○미츠루기의 횡베기가 작렬

샹파
시원한 바람의 예능인

어머니로부터 물려받은 중화검, 호법검을 가지고 싸우는 15세의 소녀 샹파. 명나라 황제의 칙명을 받고 전설의 검을 찾기 위해 여행을 떠난다. 이 게임의 여주인공.

- ■사용무기 : 중화검
- ■무기명: 호법검
- ■류파 : 어머니에게서 전승받은 검술
- ■나이 : 15세
- ■가족 구성 : 아버지는 병사, 어머니는 행방불명, 쌍둥이 여동생이 있을지도
- ■출신지 : 명
- ■신장 : 152Cm
- ■체중 : 46 KG
- ■혈액형 : B형





○늘씬하다



○칼베기의 한 동작.



칼베기의 한 동작.띄우기 공격일까 빠른 몸놀림을 자랑할 듯○

캐릭터 사용 무기



멸법곤

○킬릭의 무기. 별 것 아니게 보이는데 이것이 사람을 폭주 시킨다는 무서운 무기다.



닌자도

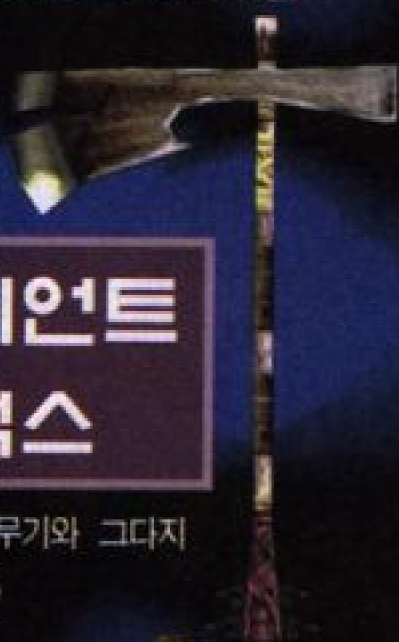
○타키의 무기. 주술적인 힘이 있다고 한다.

카탈



닌자 거북이 4호의 무기.○

쟈이언트 액스



전작의 록의 무기와 그다지 다르지 않다.○

쌍절곤

○이젠 지겨운 쌍절곤 평범하다.



오메가 소드와 엘크 실드



애인이 만들어 주었다는데 좋겠지 뭐…○

소울 엣지



말이 필요없는 마검. 이도류에서 일도로 변한 것이 달라진 점이랄까?○

ARC 특보 ARCADE

GOD BLESS THE RING

대형소환수 D · JANGO를 사용하자!!

에어가이츠 EHRGEIZ

Arcade
■제작사: 남코 & 스퀘어
■장르: 격투액션
■발매일: 발매중

정해진 시간에 재빨리 스테이지를 클리어하면 등장했던 클라우드와 티파, 그리고 마지막 D · JANGO. 기판 가동 시간에 따라 한 명씩 오리지널 캐릭터로 사용할 수 있는 시스템으로 제작된 에어가이츠가 드디어 마지막 보스인 D · JANGO도 플레이할 수 있다는 것이 판명되었다. 티파 셀렉트 후 30일이 지난 기판에서 등장하는 D · JANGO를 소개한다.

시간이 모든 것을 말해준다??

티파를 사용할 수 있게 된 후 약 30일. 라스트 보스 D · JANGO가 드디어 플레이어 캐릭터로 등장하기 시작했다. 이번에는 기술표와 간단한 특징을 소개한다.

방어 없음, 회피행동 없음, 없는 것뿐인 장고에게 가능한 것

몸도 작고 오로지 빨리 달리기만 하는 D · JANGO. 상단공격은 물론 일부 중단공격을 피해버릴 정도로 체구가 작다. 대미지를 회피하는 데에는 상대가 공격을 하기 전에 공격을 막던지 그 공격이 오지 않도록 피하는 것밖에 없다.

입력 커맨드	판정	기술명
상	중	세트펀치
상, 상, 상	중, 중, 중	세트 컴비네이션
상+하	중	타이탄 헤드
상+하, 상, 상	중, 중, 중	?
상+하+필(*1)	하	하디스 바이트
상+필	중	나니카 킥
상+필, 필	중, 중	나니카 컴비네이션
하	하	세트 로우 펀치
적이 뒤로 하고 있을 때 상	상	테일리 비이어 선
적이 뒤로 하고 있을 때 하, 하	하, 하	초코보 킥
G+상 or 서서 상	중	비하무트 킥
G+상+필	중	이프리트 바이트
G+하+필	중	시바어택
앉아 레버 휭 입력(*2)	이동	장고 스텝
앉아 상	중	스레드 팡
앉아 하	하	튜본 브레쉬
달리는 중에	상+하	브레드 팡
일어서 상 or 하	중	패닉 드로우
레버 90도 회전 입력 던지기	던지기	바이팅 비하무트 제로
필	가드 불능	메가 프레어
필(연속 입력)	가드 불능	기가 프레어
공중에서 필	가드 불능	나이트 라운드 롤링

* 1: 다운 중인 상대에 히트하면 대미지가 증가한다 * 2: 휭이라는 것은 캐릭터의 좌우를 나타낸다

○ 중단 공격은 앉아 회피 ○

보통 상태에서는 히트하는 공격도 G를 입력해 앉아버리면 회피할 수 있다. 위치 관계에 따라서는 하단공격도 피해 버리므로 상당히 앉는 것이 중요하다. 앉은 상태에서의 공격은 상, 하 모두 상대를 다운시켜버리므로 공격의 기점이 되기도 한다. 단 앉는 것만으로는 상에서부터 내던지 듯한 기술은 회피할 수 없다. 물론 하단 공격도 회피 불능이다.



재빨리 G를 입력해



○ 아무 것도 하지 않으면 연속으로 당하는 이 서문의 지소전주. 그러나 G를 입력해 앉으면 2번째는 회피 가능하다. 단 위치에 따라서는 당하는 경우도

○ 발차기 퍼붓기? ○

장고 스텝이나 앉아 상태에서는 회피할 수 없는 발차기 퍼붓기나 이 서문의 강하창 등은 재빠른 반격으로 피할 수밖에 없다. 달려 도망가는 것도 가능하지만 타이밍이 맞지 않는 근거리라면 타이탄 헤드로 공격해 오는 상대의 아래를 빠져나가는 것도 하나의 방법이다. 발차기 퍼붓기는 배후상태에서도 상대로부터 떨어질 수 있으며 이동거리도 상당히 있다. 빠른 이동수단으로서도 사용할 수 있다.



재빠르게 반응하지 않으면 공격에서 피할 수 없다

○ 장고 스텝(앉아 레버 휭입력)을 구사 ○

앉은 상태에서 즉시 이동하는 데에는 몇 가지 방법이 있다. 우선 G를 떼고 레버를 입력해 달리는 방법(G를 누른 채라면 걷게 되므로 장고의 이점인 이동능력의 높이가 살지 않는다). 다음 G를 누른 채 필살기를 누르고 점프하는 방법. 점프 초기에 방어되지 않는 한 다양한 기술을 회피할 수 있다. 그리고 G를 누른 채 캐릭터 좌우 어느쪽이든간에 레버를 입력하는 장고 스텝. 이것은 눈 깜짝할 사이에 공격을 회피하고 즉시 반격할 수 있는 뛰어난 기술이다.



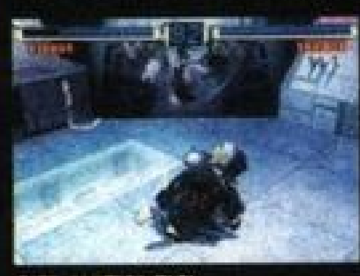
○ 공격을 회피에서



○ 상대의 공격을 재빨리 사이드 스텝으로 피하고 즉시 상 또는 하를 누르면 간단하게 다운시킨다. 물론 다른 기술과 함께 사용해도 된다

○ 이프리트 바이트(G+상+필)와 시바어택(G+하+필)으로 하단공격을 피하자 ○

D · JANGO를 쓰러뜨릴 때 하단공격 발생에서 일격을 가하는 것은 없을까? 플레이어가 D · JANGO를 사용하면 그 공격의 날카로움을 잘 알 수 있다. 클라우드의 솔저 오리지널(하, 하, 상) 등 근접상태에서 한다면 거의 회피는 무리라고 생각하는 것이 좋다. 그러나 하단공격과 하단연계 모든 것이 회피 불능은 아니다. 점프로 피하거나 타이밍이 맞다면 달리거나 장고 스텝으로 피할 수 있다. 특히 점프는 점프공격으로 한다면 반격에도 연결되므로 적극적으로 노리자. 이프리트 바이트는 발생이 빠르고 시바어택은 발생이 느리지만 상대를 다운시킬 수 있다.



연계 2번째에 맞춰



이 서문의 지소궤술, 첫번째를 당했다면 다음 하단은 점프로 피할 수 있다

차세대 인터뷰

기판 영업이 아닌 월드 와이드 비즈니스가 현대세가의 최종 목표입니다!!

96년 후반 흥행의 보증수표인 버파시리즈 최신작 「버철 파이터 3」의 국내 수입과 맞물려 세가사 업소용 게임의 독점 수입・판매라는 비난을 받으면서 현대세가엔터테인먼트가 그 모습을 드러냈다. 그후 뚜렷한 움직임을 보이지 않던 현대세가에서 지난 4월 6일 연대와 공동으로 연대-현대세가 게임디자인 스쿨이라는 전문 인력양성을 위한 게임 전문교육기관을 개설했다. 이에 관련 현대세가 전동수사장을 만나 현대세가의 추진 사업과 방향성에 대해 들어보았다.

한국 게임산업의 발전을 위해 현대세가는 창립되었습니다

"국내 업소용게임은 일부 청계천 영세업자들에 의해 음성적으로 성장했습니다. 이러한 음성적이고 비정상적인 영업에서는 게임산업의 발전을 기대하기 어렵습니다.

현대는 가정용 슈퍼 컴보이부터 시작해 캡콤의 업소용 제품 유통 등 게임산업에 뛰어든 지난 12년 동안 사회적으로 분위기 조성은 했지만 오로지 판매에만 국한되어 국내 게임산업의 발전을 위해 해 온 것이 거의 없었던 것 역시 사실입니다.

게임은 전자사업인 동시에 영상사업입니다. 그런 최첨단 멀티미디어 산업인 게임시장을 키우기 위해서는 국제 수출을 해야합니다. 즉 국제 마케팅을 위해 더 나아가서는 한국 게임산업의 발전을 위해 지금까지 어떤 대기업에서 생각하지도 못한 일을 하기 위해 현대세가엔터테인먼트를 창립하게 된 겁니다."

전동수사장은 국내 개발 콘텐츠의 국제 마케팅을 위해 더 나아가서는 국내 게임산업 발전을 도모하기 위해 현대세가가 생기게 되었다고 그 창립 배경을 설명하고 있다.

그동안 국내에서 개발된 게임을 보면 작품성이 훌륭하다 할지라도 유통 판로를 확보하기 어려워 그대로 사장되는 경우가 많았다. 국내 제작사는 개발을 비롯해 국내 유통뿐만 아니라 해외 영업까지 전담하는 것이 국내 콘텐츠 업계의 현실이다.

정부, 대기업, 제작사 이들에게는 그들 나름대로의 역할이 있다. 게임시장의 활성화를 위해서는 개발은 중소업체인 제작사가, 마케팅은 대기업이라는 역할 분담은 반드시 이루워져야 한다.

"현재 현대세가에서는 세가 아케이드 작품 유통을 비롯해 세가에 하드웨어 부품 공급, 캐릭터 상품 수출, 게임 전문 인재육성 마지막으로 국내 벤처기업에서 개발한 콘텐츠를 일본에 수출하는 업무를 하고 있습니다."

아직 국내 콘텐츠 개발 여건은 미비하기 짝이 없다. 물론 많은 시행착오를 거쳐 발전을 거듭하고 있지만 아직 국제 시장에 한국 단독 브랜드로 나가기에는 경쟁력이 떨어지는 것 역시 현실이다. 이에 현대세가에서는 세가라는 브랜드를 등에 업고 일본에 수출을 기획하고 있다. 패밀리 프로덕션에서 개발한 국내 최초 3D 격투게임 「하트 브레이커즈」도 일본에 수출을 위해 접촉해 본 국내 작품이라고 한다.

세계 시장 진출 늦었다고 생각할때가 가장 빠른 때

"저희 연대-현대세가 게임디자인 스쿨은 직업 훈련소가 아닙니다. 바꿔말하자면 취업을 위해 단순 지식과 기술을 가르키는 곳이 아니라는 거죠.

그동안 우리나라 게임산업은 억제와 규제라는 정부 정책하에 제대로 뿌리를 내릴 수 없었습니다. 이런 취약한 상황에서 야심찬 젊은이들이 게임사업에 뛰어들려 해도 걸림돌이 너무 많다는 거죠. 정부의 벤처기업 지원과 빈약하기만 한 정보들, 무지한 마케팅 전략, 이 모든 걸림돌들이 아이디어를 사장시키고 말았던 거죠.

연대-현대세가 게임디자인 스쿨은 게임에 대한 체계적이고 전문적인 교육을 시켜주는 동시에 벤처기업을 창업하고 '게임'이라는 테마를 가지고 성공할 수 있는 기반을 제시해 주는 교육 시스템이라고 할 수 있습니다. 고기를 잡아 주는 것이 아니라 낚시방법을 가리켜주는 것. 이것이 진정한 게임산업의 발전을 위하는 길이라고 생각합니다."



세계 최초의 게임 스쿨인 '휴먼 크리에이티브 스쿨'을 비롯해 재학생 수가 1천명을 넘는 '동경 게임 디자이너 스쿨', 위성방송으로 수업을 진행하는 '요요기 학원' 등 일본에는 3천개 이상의 게임 스쿨이 있다. 높은 퀄리티를 자랑하는 일본 게임 뒤에는 바로 이런 전문인력 양성기관을 빼 놓을 수 없을 것이다.

게임 전문인력양성을 위한 의지하에 국내에서도 연대-현대세가 게임디자인 스쿨을 비롯해 LG 소프트스쿨, 엔케이 디지털 게임스쿨, 아트센터, 숭의여전 컴퓨터게임학과 등이 있다.

연대-현대세가 게임 디자인 스쿨은 기존의 게임 스쿨과는 여러 가지 면에서 차이점을 보이고 있다. 즉 학생들이 입학 초기부터 하나의 게임 제작팀을 이뤄 교육을 받으면서 졸업작품을 만들어 간다. 이 중 우수작에 대해서는 창투사와 연결시켜 시장개척을 도와주며 벤처기업 창업을 원할 경우 개발비 및 장비 등 다각적인 지원을 계획하고 있다.

현재 현대세가에서는 벤처기업쪽으로 많은 관심을 모이고 있다. 현대세가측 입장은 PC게임이 아닌 업소용이나 가정용쪽으로 벤처기업 창업을 모색 중이라고 한다. 이들 벤처기업들은 현대세가의 서드파티로서 활동하게 되며 현대세가에서는 이들 벤처기업에서 개발한 콘텐츠를 비롯해 국내 개발 업체에서 개발된 다양한 제품들의 월드 와이드 비즈니스를 기획하고 있다.

1996년 일본내외경제신문 조사에 의하면 세계 게임시장은 약 100조원 이상에 달하는 것으로 추정하고 있다. 이에 비해 우리나라 게임시장 규모는 1조 4,000억원으로 추정하고 있다. 고작 세계 게임시장의 1% 정도가 국내 게임시장인 것이다. 확실히 국내 시장은 너무 좁다. 조금만 눈을 돌리면 현재 우리가 전부인양 생각하고 있는 규모의 100배나 되는 거대한 시장이 우리를 기다리고 있다. 확실히 세상은 넓고 할 일이 많은 곳. 그곳이 바로 이 곳이다.



7월호 부록CD 메뉴얼

파이널 판타지 VII

장르: 롤플레잉 / 제작사: 스퀘어

FF7의 PC판이 1년만에 그 모습을 드러낸다. PC용 FF7의 가장 큰 특징은 영문판이라는 점이다. 몬스터들의 이름과 기술 등이 모두 영문식으로 바뀌어 서양인의 구미에 맞게 수정된 느낌이다.

다음으로는 그래픽. PS 한 대를 사고 남을 만큼 고가인 부두 2를 지원하는 FF7 PC판은 일반 PC유저에게는 가혹하리 만큼의 희생을 요구한다. 보통 MMX200 64Mb의 시스템보다 부두 2를 단 133Mhz 32Mb PC가 더 빠르고 화면을 1/4로 줄여야 만족스런 속도를 얻을 수 있다. 한편 사운드에 있어서는 PS에 비해 미디를 지원하는 PC판은 사운드카드의 종류에 따라 전혀 다른 음질의 사운드를 들을 수 있다.

게임의 조작은 우선 키보드의 NumPad로 상, 하, 좌, 우로 이동할 수 있다. 엔터로 OK, 0(Ins)키로 취소, +키로 메뉴를 열고 Del키로 메뉴의 마테리아를 바꿀 수 있다. 9번키와 3번키는 메뉴에서의 페이지업과 다운, 1번키로는 전투중 타겟을 정하고 5번키로는 전투중 Pause를 걸 수 있다. 그리고 -키로 도움창의 유무를 정할 수 있고 Alt+F4로 게임을 종료시킨다.



부두 없이 속도를 위해 해상도를 낮춘 화면



부두에서 돌린 화면. 과연 부두는 제 값어치를 한다.

칸 -바람의 전설-

장르: 롤플레잉 / 제작사: 코마

칸은 단군 이전의 고대를 배경으로 한 국산 액션 롤플레잉 게임으로 「디아블로」와 비슷하다. 풀 리얼타임 형식의 전투와 네트워크 지원에 1200 프레임에 달하는 캐릭터의 동작, 각 캐릭터별의 엔딩 등이 특징이다. 이번 체험판은 2개의 던전과 마을로 이루어져 있다. 조작법은 Khan 디렉토리의 Readme.txt 파일을 참조하기 바란다.

게임이 시작되면 마을사람에게 말을 걸어 보자. 노인은 위쪽에 있는 노인들의 마을에 가려면 호투족이 사는 곳을 거쳐가야 한다고 알려주고 한 젊은이는 족장은 동굴에 있다고 가르쳐 준다. 마을 북서쪽에 있는 동굴로 가면 자동으로 들어가게 된다. 이 동굴에서 나오는 몬스터는 날아다니는 하얀 박쥐와 Orc같은 몬스터 2종류. 몬스터를 없애고 다른 마을로 가 보자.

스타트 지점에서 장승 아래쪽으로 가면 마을에서 나갈 수 있다. 사인족 마을의 주택가 동쪽으로 가면 북쪽으로 통로가 있는데 그곳을 따라가면 던전으로 들어가는 입구를 발견할 수 있다. 적으로 도둑 몬스터와 스켈톤이 등장하는데 어렵지 않게 상대할 수 있다. 여기까지 게임을 플레이했다면 데모판인 관계로 갑자기 게임이 종료될 것이다. 곧 발매될 칸의 완전판을 기대해 본다.





불타라 Fire!



정품게임



「퍼즐뿌요」와 함께 이번 CD부록에 들어 있는 정품게임이다. 이 게임은 테마별로 나뉘는데 이번 테마는 '기말고사'. 마스크드 교장 선생님이 직접 만든 미궁 안의 기상천외한 장치, 함정, 그리고 시험을 방해하는 다채로운 적캐릭터들을 물리치고 가장 아래층까지 빨리 도착할수록 좋은 성적을 받게 된다. 이 게임의 매력은 3D 던전, 스테이터스를 표시하지 않는 파라미터 시스템, 독특한 아이템큐, 전투시 캐릭터가 클로즈업되어 나타나는 애니메이션에 있다.

마도전기의 전투모드는 구체적인 수치가 나타나지 않는다는 점을 제외하면 롤플레잉 게임과 비슷한 면이 많다. 예를 들어, 물의 세계에 살고 있는 인어는 벼락에 약하므로 라이트닝으로 공격하는 것이 좋다.

뿌요뿌요를 통달하기 위해서는 마구잡이보다는 원칙적인 승부수를 거는 것이 좋다. 이를 위해 등장한 것이 '뿌요퍼즐'! 2연쇄에서 18연쇄까지 다양한 문제가 준비된 퍼즐뿌요만 마스터하면 뿌요 챔피언도 가능하다. 게임이 시작되면 캐릭터간의 대화가 진행되고 본격적인 문제가 나간다. 한가지 참고할 만한 것은 문제에서 시키는 것만 해야 한다는 것이다. 만약 3연쇄를 하라고 했는데 4연쇄를 해 버리면 안된다는 것이다. 또한 문제를 잘 풀기 위해서는 문제에 들어 있는 힌트를 잘 활용해야 한다.



PC게임 데모



데몬스타
「라이덴」 풍의 윈도용 슈팅 게임. 2인 플레이가 가능하며 조이스틱 지원. 게임시작 F2 파이어 Ctrl 폭탄 Space Bar . (파일)-(옵션)-(풀 스크린으로 전체화면선택 가능.



팀 아파치
'코만치 3'의 재미와 '롱보우 2'의 사실적인 면을 잘 살린 ← 시뮬레이션. E:스타트, M:장비무장, Space Bar :무기 발사, :무기 선택, Ins :다음 타깃 추적, P:게임중지, O:옵션이다.



KKND 2 : Kross Fire
C&C보다 재미있는 전략시뮬레이션. 21세기를 배경으로 한 도시전이 중심. 실사화면을 보는 듯한 배경화면이 압권.



코만치 골드
비행시뮬 게임에서는 최고로 평가받는 「코만치」 시리즈 최신작. 첫 미션은 강에 있는 순찰선을 비롯하여 모든 적을 없애는 것. 데모판이라 기능제한이 있지만 게임의 재미는 상당하다.



엑스컴 -인터셉터-
전략시뮬임에도 불구하고 X-Wing이나 윙커맨더처럼 멋진 우주전투를 경험할 수 있는 아케이드적 요소를 도입한 것이 가장 큰 특징. 싱글모드와 셋업만 가능하며 3Dfx 카드 지원.



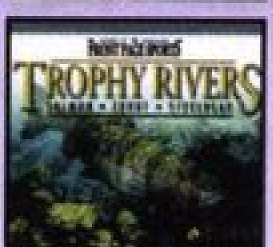
디센트 : 프리스페이스 -더 그레이트 워-
98년 비행시뮬을 빛낼 또 하나의 명작. 골목골목 뒤지며 진행해 가는 지금까지의 게임과는 달리 광활한 우주를 배경으로 한 새로운 미션.



에딕션 핀볼
윈도95용 핀볼보다 더욱 실감나는 핀볼게임. Enter 시작, Shift 갈퀴(막대), Alt : 흔들기, Space Bar : 위로 흔들기. 데모용 게임이라 시간제약이 있다.



모터 헤드
PS용으로 등장한 「그랜투리스모」나 「리지레이스」 등에 비할 만한 한마디로 상당히 좋은 게임. 별도의 그래픽 카드 없이 수준급의 그래픽을 즐기는 MF형 게임.



트로피 리버스
큰 강에서 연어를 낚는 낚시 게임. 설명 위주이며 포지션 지정이나 힌트, 미끼교체 등 옵션에서 제약이 있다. 게임시작은 먼저 하단 화살표 아이콘을 강에 지정해 주고 'CAST' 아이콘을 클릭하면 된다.



월드컵 98
가장 인기있는 축구게임, 피파98의 차기작. 화면이나 인터페이스, 조작은 피파98과 거의 동일하지만 선수들의 움직임이 빨라지고 기술키가 추가됐다.



코만도 -비하인드 에너미 라인-
C&C처럼 대규모 전면전이 아닌 6명의 특수요원들이 일당백의 전투를 펼치는 전략시뮬 게임. 화면 자체가 2등분되어 나타나는 화면분할 시스템이 특징.

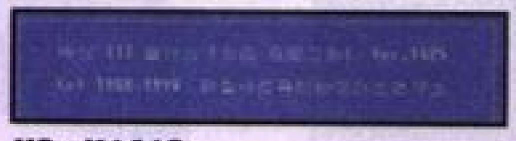


리플레인 러브 엔딩 동영상
도키메키와 비슷한 연애 시뮬레이션으로 새턴/플스에서 PC용으로 컨버전됐다. 진한 감동이 있는 엔딩 동영상이 압권이다. (+), (-)로 볼륨을 조절할 수 있다.

유틸리티



세툼 데이터맨 프로 V3.82 베타
천리안에서 다운로드 1위를 차지한 윈도 전용 통신 프로그램. 자동 매크로 기능과 접속이 끊기는 현상을 없앴다.



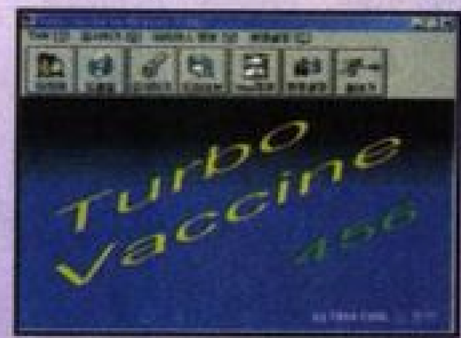
V3+ V1418
가장 신속하고 정기적으로(2주 간격) 업데이트되는 가장 강력한 백신 프로그램. 12개의 신종 안티 바이러스가 추가.



ACDSEE32 V2.3
자타가 인정하는 가장 빠른 Win95/NT용 그래픽 뷰어. 포토샵의 PSD 파일 등 거의 모든 포맷의 그래픽 파일을 볼 수 있다.



WINZIP 6.3 정식버전
윈도용 압축 프로그램의 최강자. 유닉스 포맷과 인터넷상의 UUEncode 등의 포맷도 동시 지원한다.



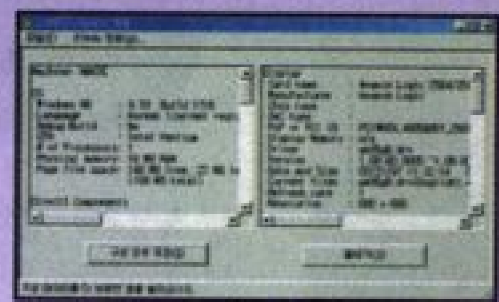
V터보백신 V456
V3와 함께 백신 프로그램의 쌍두마차. 윈도와 도스용 2가지가 있다. Alt_X, 2663등 10종의 바이러스에 대한 백신이 추가되었다.



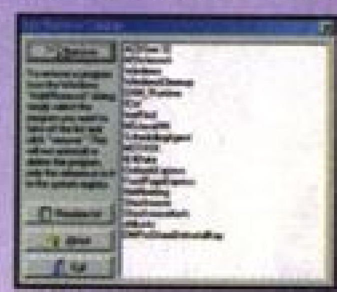
RealPlayer 5.0
인터넷에서 동영상이나 음악을 듣기 위해 만들어진 프로그램. 음질 면에서 MP3에 떨어지지 않는다.



MdirIII V3.06
3.05버전의 몇 가지 문제를 해결한 버전. 이전 버전에서 큰 불편이 없었다면 다시 설치할 필요는 없다.



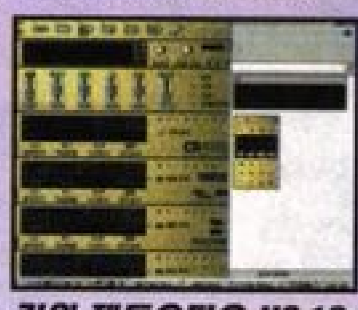
한글 DirectX V5.2
빠른 게임속도와 멋진 사운드, 각종 게임 디바이스의 조절을 위한 일종의 드라이버.



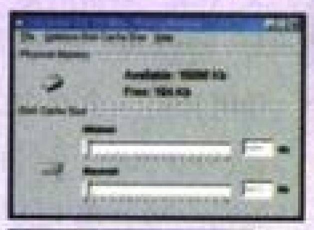
Add Remove
윈도95에서 프로그램을 삭제했는데도 남아있는 파일들을 완전히 지워주는 프로그램.



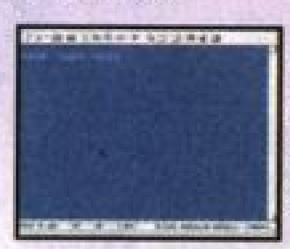
WinAmp 1.9
윈도용 음악재생기 WinAmp 최신 버전. 윈도95에서 PCM, WAV파일의 재생이가능하다.



거원 제트오디오 V3.13
MP3, RA, RM 등을 모두 연주할 수 있고 편리한 CD녹음 기능, 파일 실행시 3차원 효과기능 등이 통합 내장되어 있다.



Cacher-man2.0
PC의 디스크 캐쉬를 최적화해 시스템의 속도를 향상시켜 주는 프로그램.



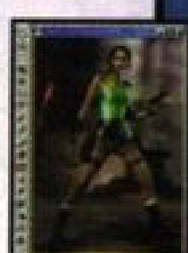
이지 패드2.02
가장 한국적인 메모장으로 깔끔한 화면구성과 꼭 필요한 기능. 메모장 중 가장 작은 용량을 자랑한다.



QuickTime 3.0(정식)
MPG, AVI, MOV 관련 등의 동영상 포맷을 볼 수 있도록 해주는 그래픽/동영상 프로그램.



「타이타닉」 스크린 세이버
최근 이슈가 되고 있는 화제의 영화 「타이타닉」 스크린세이버. 영화장면이 1분간 상영되며 영화의 줄거리를 이야기해준다.



PaintShopPro V5.0
윈도우즈용 그래픽편집 프로그램. 설치후 30일 사용가능. 애니메이션 GIF 제작 기능 추가.



TEKKEN 3 이야기 속으로...!


이게 헤이하치닷!

철권은 한글 '철권'보다도 'TEKKEN(텍켄)'이라는 로고가 더 눈에 잘 들어와 한때는 '태권'이나 '택견'으로 불린 적도 있다. 이러한 해프닝 때문인지 '철권'이나 '텍켄'은 알아도 'The King Of Iron Fist Tournament'가 무슨 뜻인지 잘 모르는 유저가 많았다.

해석해 보면 '철권의 왕을 뽑는 격투대회'라는 뜻이다. 이 대회가 곧「철권」스토리의 배경으로 주최자는 세계적 대 재벌인 미시마 재벌의 총수 '미시마 헤이하치'. 헤이하치는 이 대회의 우승에 어마어마한 금액을 상금으로 걸어 놓고 전 세계의 격투가들을 참가시켰다. 피 튀기는 격투 끝에 최종적으로 살아남은 캐릭터. 그 캐릭터들이 바로 게임에서 플레이할 수 있는 캐릭터들이다. 이들 주인공 중에는 상금을 노리고 참가한 자도 있지만 미시마 일족의 암살, 특정 캐릭터에 대한 복수 등 여러가지 개인 사정으로 참가하는 자들도 많다. 또한 '세계적인 격투대회'라는 특성으로 인해 이들 캐릭터들은 각 나라의 개성적인 무술을 가지고 참가한다. 철권만의 오리지널 기술도 있지만 태권도를 비롯해 골법, 레슬링, 중국의 각종 무술, 카포에라 등… 수많은 권법들이 난무하는,「버철 파이터」와 또 다른 재미를 느낄 수 있는「철권」의 이야기 속으로…들어가 보자.


에디의 모션을 담당한 '카포에라'의 명수 '마르세로 페레이라'

우승상금의 실체

철권 대회(IFT)의 상금은 단순히 '엄청난 액수'일 것이라고 추측할 뿐이다. 세계적인 대재벌이 내건 상금이라면 당연. '1~2억'은 아닐 것이다. 그렇다면 대충이라도 짐작해 볼 수 있지 않을까? 먼저 철권 1편의 요시미츠 엔딩을 살펴보자. 요시미츠는 우승상금을 가난한 사람들(마샬로우 포함)에게 뿌리고 다니는 걸 볼 수 있다. 계산해 보면 짐작하기 힘든 금액이다. 한 두명도 아닌 가난한 사람을 구제할 수 있는 금액이란 만만치 않은 액수이기 때문이다. 그리고 킹이 자신의 고아원을 다시 일으키기 위해 쓰는 자금이나 마샬로우가 자신의 도장을 세우기 위해 쓰는 자금을 살펴보면 요시미츠가 뿌리고 다니는 돈보다는 적지만 그래도 엄청난 액수임에는 틀림없다. 고아원을 짓는데 10억이 든다고 가정할 때 최소한 10억 이상은 될 것이라는 예측을 가능케 한다. 그러면 이 많은 금액은 어떤 방식으로 우승자에게 지급될까? 상금의 지급 방법은 다음 세 가지로 추정할 수 있다.

(1) 스위스 계좌를 통해 은밀하게 개인에게 지급
(2) 교환 형식으로 나중에 바꾸어 쓸 수 있도록 교환권 지급
(3) 상금을 직접 현금으로 지급



우승상금을 나눠주는 요시미츠와 놀라는 로우가족(철권1)


마치 교회 같은 고아원(철권1)

대회의 한 우승자는 굳이 1, 3번의 지급 방법을 거부하고 2번을 택했다가 교환권 사용처가 없어서 낭패를 봤을 것이라는 예측도 가능하다. 여기서 또 한 가지 궁금해지는 것은 화폐의 단위. 전 세계에 공통으로 통용되는 달러일까? 아니면 '미시마 마크'가 찍힌 자체 제작 화폐일까? 돈이 아니라 금이나 다이아몬드 등의 고가품일 수도 있다. 과연 무엇일까? 풀리지 않는 미스터리다.


IFT의 공식화폐(?) 예상도

스테이지 배경의 비밀

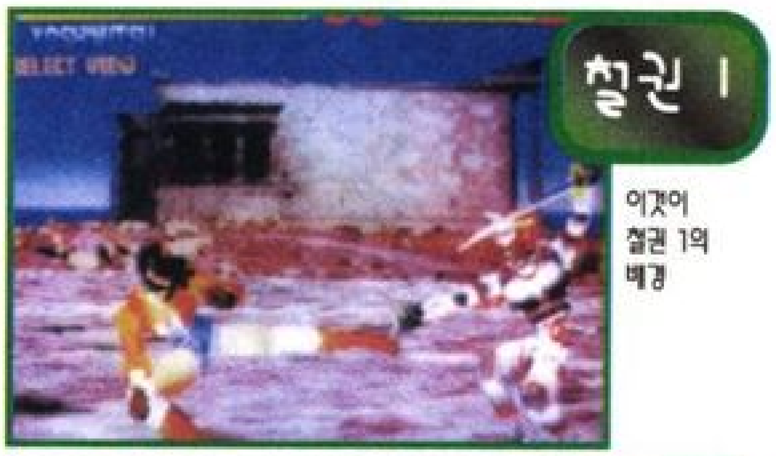
철권의 가장 큰 장점은 '링 아웃이 없다'는 점이다. 즉 무한필드라는 뜻인데 이로 인하여 링 아웃이라는 조금은 얍삽하고(?) 허무한 패배가 없어 게임에만 열중할 수 있다.

「버철 파이터(버파)」나 「투신전」, 「소울엣지」와 같이 링 아웃이 존재하는 게임을 플레이할 때는 언제나 자신의 캐릭터가 바로 등 뒤에 링 아웃을 놓고 싸운다는 불안감을 떨쳐 버릴 수가 없었다. 그래서 언제나 전진형 공격만 하게 되었고 이로 인하여 게임의 재미도 반감될 수밖에 없었다. 하지만 철권은 광활한 무한필드를 배경으로 싸우기 때문에 때로는 전진을, 때로는 후진을 하며 보다 전략적인 플레이를 펼칠 수 있다.

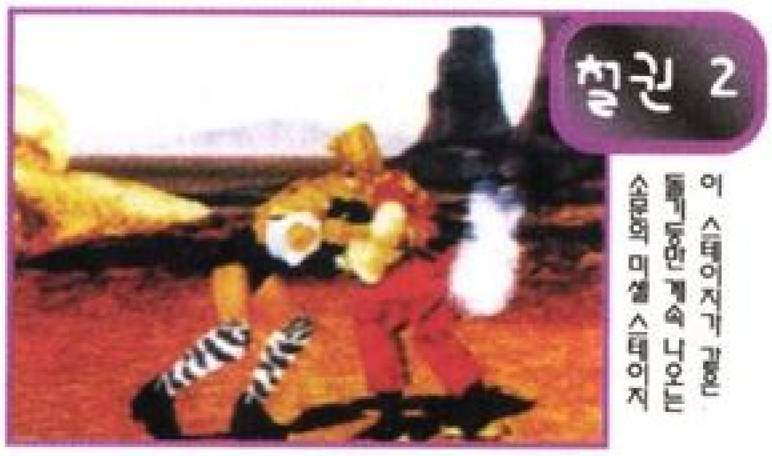
그러면 스테이지 배경은 어떻게 표현했을까? 버파처럼 링 아웃이 있는 게임의 경우엔 제한적으로 링 주위에만 그래픽을 표현해 놓으면 그걸로 O. K였다. 하지만 무한필드의 경우 그 길고도 긴 배경을 표현하기 위해서는 엄청난 기술력이 필요했다. 철권 3에서는 무난히 풀 폴리곤으로 배경을 처리했지만 기술력이 부족했던 철권 1편과 철권 2편에서는 과연 어떻게 표현했을까? 숨겨 둔 기술력을 이용한 것도 아닐테고, 사진을 이용한 것도 아닐테고…. 그렇다. 사진을 사용한 것이었다. 한 장의 긴 파노라마 배경 사진을 만든 후 양끝을 연결시켜 플레이 중 계속 돌리게 만든 것이다. 그리하여 나왔던 배경이 계속하여 나왔던 것이었다. 하지만 이것도 단점이 있었다.


철권 3의 무한필드. 배경이 폴리곤이라 사방이 다 돌리게 제작됐다

바닥과 배경이 따로 논다는 것이었다. 아무래도 3D인 필드 바닥과 2D의 배경사진이 조화를 이루기엔 무리가 있었기 때문이다. 그래서 철권 3에선 배경을 폴리곤으로 처리하여 어느 정도 그 이상한 이질감을 완화시키는데 성공했다. 하지만 여전히 배경과 바닥은 따로 놀고 있다. 오락실이나 PS의 철권 배경을 잘 살펴보기 바란다. 따로 노는 장면은 잘 보이지 않게 위장했지만 플레이어들의 눈은 속일 수가 없다.



이것이 철권 1의 배경



이 스테이지가 끝없이 돌기 때문에 계속 나오는 소문의 미셸 스테이지

미시마 일족의 전설

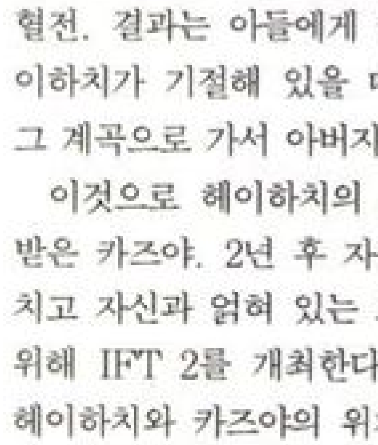
미시마 일가에선 '부자유친'이나 '경로사상'이니 하는 것은 눈 씻고 찾아볼래야 찾아볼 수가 없다. 아버지와 아들이 서로 어떻게 하면 잘 죽였나 소문이 날까 하며 언제나 눈에 핏발을 세우고 있다. 그리고 미시마 일가에선 아버지와 아들이 같이 있지 못한다는 철권만의 전설(?)이 존재한다. 무슨 뜻인지 잘 모를 독자를 위해 지금부터 미시마 일가와 철권에 얽힌 장대한 스토리를 펼쳐 보이겠다.

옛날 일본에는 '미시마 니하치'라는 사람이 살고 있었다. 그는 그 당시에 일본 정부를 비판하고 정부 자체를 부정한 나머지 쿠데타를 일으켰다. 그 쿠데타는 성공하여 미시마 일족은 세계에 이름을 떨치고 그로 인해 명예와 부가 점점 쌓이기 시작했다. 그쯤에 탄생한 자가 '헤이하치!' 헤이하치는 니하치를 이어 부와 명예를 계속 쌓았지만 니하치의 명예에 비해 악행을 너무 많이 저지르고 세계정복을 꿈꾼 나머지 아버지의 명예를 실추시키고 사람들에게 미움을 받게 되었다.

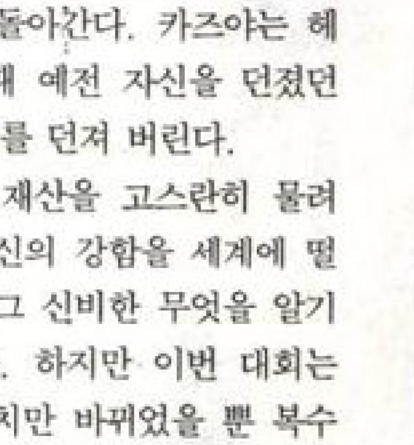
그 때쯤에 태어난 자가 바로 카즈야! 헤이하치는 카즈야를 자신의 이익을 위해 이용하려고 했고 카즈야 역시 이러한 아버지가 싫어 반발을 한다. 그 후 카즈야가 5세 때 헤이하치는 카즈야를 그만 계곡 밑으로 던져 버리고 만다. 이용가치가 없어졌던 것이다.

몇 년후 헤이하치는 이대로는 안되겠다 싶어 사람들의 환심을 사기 위해 IFT를 개최한다. 이 대회를 개최함으로써 자신의 무술실력을 알아보고 미시마 재벌을 알리기 위해서이다. 하지만 헤이하치가 몰랐던 사실이 하나 있었다. 아버지를 죽도록 미워하는 카즈야가 계곡에서 떨어질 때 생긴 가슴에 상처를 안은 채 이 대회에 참가한 것이다. 타고난 싸움꾼 기질을 지니고 미시마 류 공수도를 자신에 맞게 개량해 최고의 공수를 사용하는 카즈야! 카즈야의 불타는 복수심은 그를 결승까지 올라가게 만든다. 부자간의 혈전. 결과는 아들에게 돌아간다. 카즈야는 헤이하치가 기절해 있을 때 예전 자신을 던졌던 그 계곡으로 가서 아버지를 던져 버린다.

이것으로 헤이하치의 재산을 고스란히 물려받은 카즈야. 2년 후 자신의 강함을 세계에 떨치고 자신과 얽혀 있는 그 신비한 무엇을 알기 위해 IFT 2를 개최한다. 하지만 이번 대회는 헤이하치와 카즈야의 위치만 바뀌었을 뿐 복수극은 여전했다. 죽은 줄 알았던 헤이하치가 살아 돌아왔던 것이다. 미시마 공수도의 원조격인 헤이하치의 공격은 카즈야를 당혹케 했고 처절



철권의 살아 있는 역사, '미시마 헤이하치'. 시리즈에 전부 나오는 영광(?)을 얻기도 했다



너도 늙어 봐라



한 난투 끝에 부자간의 대결은 아버지의 승리로 돌아갔다. 그 후 헤이하치는 다시는 돌아오지 못하도록 카즈야를 용암 속으로 던져 버린다.

그 후 다시 15년 후…. 헤이하치는 '투신'이라는 전설을 생물을 안 뒤 그 투신의 힘을 얻기 위해 뒤를 좇는다. 투신의 힘을 얻음으로써 세계정복의 야망을 이룩할 수 있기 때문이다. 그 때쯤에 나타난 것이 카자마 진! 카자마 진은 미시마 카즈야와 카자마 준 사이에서 태어난 아들이다. 진은 어머니가 실종되자 자신의 아버지가 카즈야라는 사실을 안 후 헤이하치를 찾아간 것이다. 헤이하치는 투신이 원하는 것이 '진의 혼'이라는 사실을 알고는 진을 이용하려 든다. 아무것도 모른 채 할아버지와 함께 수행해 전념하는 진. 헤이하치는 자신을 신뢰하는 진을 이용하여 세계정복의 야망을 이루기 위해 다시 IFT3을 개최한다.



손자를 손자같이 보지 않는 헤이하치

철권에서 발견! 무기쓰는 요시미츠

철권에는 신체를 이용한 권법 이외에 신체 이외의 무기를 사용하는 캐릭터가 있다.

그는 누구일까? 그렇다. 그 이름하여 요시미츠! 철권 시리즈에 처음부터



철권 2

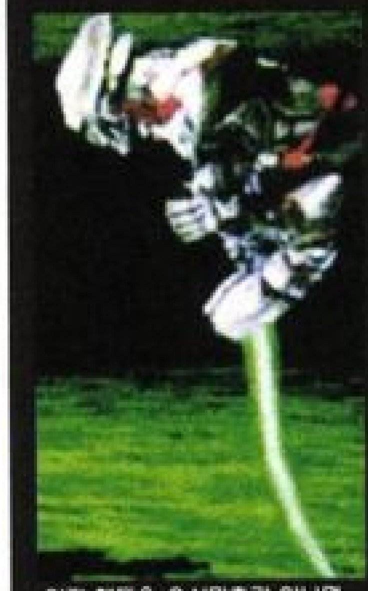


철권 3

○이랬던 이이가
○이렇게 변했어요~



나무숲 사이로 카멜레온처럼 마음대로 몸을 숨기는 장면 / 레이저 검이 빛나는 모습 / 요시미츠의 기계팔



이런 행동은 요시미츠가 아니면 불가능!

등장하여 시리즈가 가면 갈수록 점점 프레데터처럼 되어 가더니 이제는 광선검까지 들고 나온 요시미츠는 정정당당한 승부의 세계에 찬물을 끼얹는 존재다. 철권 2와 3을 거치면서 칼을 돌려 하늘을 날거나 선풍기처럼 돌리거나 할복을 하는 등 기상천외한 것만 늘어나고 게다가 자신의 에너지 게이지를 채우거나 없애고 끝내는 상대의 게이지까지 영향력을 행사하는 이상한 캐릭터가 되어 버렸다.

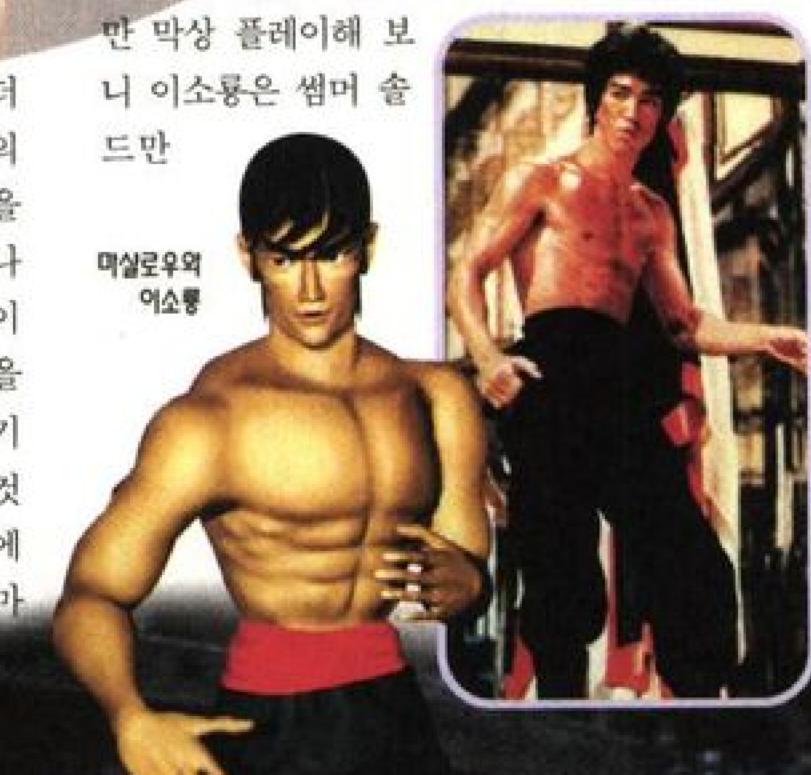
과연 요시미츠는 어떠한 캐릭터인가? 진지한 주먹의 세계를 왜 웃음거리로 만들려고 하는가? 철권 1에서는 대회를 혼란시키기 위해서 참가했다고 해도 철권 2의 참가 의도는 도저히 이해하기 어렵다. 철권 3에서도 투신의 피를 구한다는 핑계로 참가하고 있다. 그가 만당(도둑들의 집단)의 수령이고 그의 오른팔이 기계라는 사실만 알려져 있을 뿐이다. 가면이나 복장 역시 본래의 모습에서 점점 벗어나 거의 외계인 프레데터가 되어 가고 있다. 한 예로 PS용 철권 3의 오프닝 장면을 들 수 있다. 나무숲 사이로 카멜레온처럼 마음대로 몸을 숨기는 장면은 충격 그 자체다. 요시미츠는 아무리 봐도 오른손만 기계가 아닌 것 같다. 아무래도 머리만 빼고 온몸이 기계(로보캅처럼)여서 순간이동을 하는 것이 아니냐는 예측을 해볼 수 있다. 그러니 대전 중에 아무리 할복을 해도 또 살아나고 또 나올 수밖에….

요시미츠가 의문의 캐릭터라면 그의 칼은 더욱 요상하다. 대전 중에 마구 휘두르는 그의 칼에 한 번이라도 안 베인 캐릭터는 아마 없을 것이다. 그런데도 상대 캐릭터의 몸에 상처하나 안 생기고 피 한 방울 안 흘린다. 분명 칼끝이 상대방의 몸통을 꿰뚫고 갈라도 상대는 공격을 당했을 때의 모션만 취할 뿐 다시 제대로 경기에 임한다. 분명 에너지 게이지가 감소하는 것을 보면 피해를 안 입은 것도 아닌데도 얼굴에 찡그린 표정 하나 없이 아까 베었던 다리를 마구 휘두르고 다닌다. 이건 염라대왕도 미치고 팔짝 뛸 일이다. 요시미츠의 칼은 철권 1, 2에선 진검으로 나오고 철권 3에선 레이저 검으로 나오므로 절대 장난감 칼이 아니다. 그렇다면 도대체 이 무슨 곡할 노릇인가? 답은 당시 철권 1편의 설정 자료집에 나와 있다. 여기에 따르면 요시미츠의 칼은 귀신의 혼을 봉인한 요도라고 밝히고 있다. 이런 이유로 그의 검에 맞아도 외상없이 내상만을 입힐 수가 있었고 그 요도의 힘을 최대한 방출하면 검에서 검기 비슷한 빛이 나기에 철권 3에선 빛이 나는 레이저 검으로 변할 수 있었던 것이다.

이소룡과 성룡

「철권」이 「태권도(?)」라는 이름으로 처음 오락실에 나왔을 때 필자는 「태권도」에 왠 이상한 삐친 머리를 한 녀석(헤이하치)과 이소룡, 그리고 인간 형태의 돌연변이 호랑이 등만 나오고 태권도는 나오지 않는 것을 보고 많이 의아해 했다.

하지만 철권의 재미에 빠져 더 이상은 따지지 않기로 했다. 얼마 후 철권 2가 나왔을 때 좀 더 인간다워진 캐릭터에 반해 버렸고 예전 그 돌연변이 호랑이가 동물이 아니라 사람이 가면을 쓴 것이었다는 사실에 놀라기도 했다. 그리고 한가지 더 '성룡'이 나왔다는 사실을 깨달았다. 이소룡과 성룡, 이 둘이 대결한다는 건 필자의 어릴 적 꿈이었다. 하지만 이러한 3D게임에서 그 꿈이 이루어지리라는 것은 진짜로 상상도 못할 일이었다. 필자는 이러한 설정에 더 이상 궁금증을 가질 필요 없이 철권의 세계로 빠져들었다. 하지만 막상 플레이해 보니 이소룡은 썸머 솔트만



매실로우와 이소룡



레이 우롱과 성룡

하고 성룡은 계속 누워서 뒹굴기만 했다. 이러한 사실은 나에게 충격과 실망만을 가져다주었다. 실제와는 영 딴 판이었기 때문이다.

여러분도 한번쯤 필자와 같은 경험을 해보았을 것이다. 필자가 철권 2까지 이소룡이다, 성룡이다 했던 캐릭터의 본명은 '마샬로우'와 '레이 우롱'이었다는 건 말할 필요도 없다. 하지만 당시 철권에 대한 사전 지식이 없었던 시기여서 본명보다는 이러한 가명이 자주 불리었다. SF의 혼다가 '때밀이'로 불렸던 것처럼 말이다. 사실 누구든 한 번은 한눈에 로우와 레이의 모습을 보면 이소룡과 성룡의 모습을 떠올리게 될 것이다. 게임 상에서 설정해 놓은 출생지도 그들이 크게 활약했던 장소와 일치하고 로우의 제 3의 복장은 이소룡 영화의 대표적인 복장이며, 레이의 직업은 성룡의 영화에서 자주 채택되었던 직업이기도 하다. 싸우기 전의 폼하며 게임 상에 쓰이는 무술의 형태도 거의 비슷했다. 로우가 싸우기 전에 살짝 살짝 띄우며 손을 흔드는 포즈나 일인치권은 이소룡의 대표적인 기술이다. 레이의 취권이나 각종 과장된 포즈들은 성룡과 아주 흡사했으며 특히 철권 2의 빗은 머리카락 모양은 더더욱 성룡을 떠올리게 했다. 물론 이 모든 것이 단순한 우연이었다고는 볼 수 없다. 제작자의 의도가 있었기에 이렇게 흡사한 이미지들이 떠오르는 것이다. 하지만 시리즈가 갈수록 성룡과 이소룡의 이미지를 탈피하기보다는 그들의 이미지를 개선하면서 조금씩 조금씩 변화 발전하여 완전히 다른, 게임만의 캐릭터가 만들어지게 된 것이다.



로우의 제 3복장

초필살기의 파괴력

헌팅 스완, 드래곤 팡, 봉황선풍각, 귀신멸렬, 만성 용왕권, 절명검… 이 기술명들은 과연 무엇일까? 재빨리 책을 찾아보기 전에 먼저 글자들을 살펴보자. 모두 한결같이 멋있고 화려한 글자들이다. 바로 초필살기의 기술명이었던 것이다. 한판의 승부를 일발 역전에 처리하는 무서운 기술들. 상대방의 이 기술에 맞았을 때의 통쾌함이란 이루 말할 수 없다. 당연히 상대방은 황당하고 허망한 기분에 자리를 뜨게 된다. 게임 상에서 초필살기를 쓸 때는 대개 아래의 3가지 형태가 있다.

(1) 초보자들이 게임을 포기할 때
(2) 숙련가들이 절묘한 타이밍을 이용하여 맞출 때
(3) 친구끼리 서로 봐줄 때

하지만 친구끼리 3번으로 대전을 하다 잘못해서 이긴 쪽이 진 쪽을 맞추었을 때는 친구간의 우정에 금이 가기 십상이다. 조심하자.

여타 게임들의 초필살기는 무적 시간이 존재하거나 공격 판정이 좋은 대신 기력 게이지 같은 것을 소비하여 사용 횟수에 제한을 두는 반면, 철권의 초필살기에는 무적 시간이 존재하지 않는다. 사용 횟수에도 제한이 없다. 하지만 엄청나게 긴 딜레이를 바탕으로 기술이 나가기 때문에 다른 게임과 조건이 비슷(?)할 지 모른다. 가드불능이라는 점도 좋다. 반격이 가능한 것도 있지만 대부분의 플레이어들은 뒤로 재빠르게 도망간다. 반격 타이밍을 맞추려다가 저 세상 가는 수가 생기기 때문이다.

열심히 때려도 한방에 역전되는 초필살기. 그 파괴력은 과연 어디에서 나오는 걸까? 다른 기술의 팔과 다리에서 나오는데, 그토록 파워가 틀린 이유가 뭘까? 그 이유는 기(氣)에 있다. 먼저 철권 3에서 '폴'을 선택하자. 그리고 상대에게 한대도 때리지 말고 기를 모으자. 시간을 재 보면 약 0.5초에서 0.7초가 걸린다. 그후 상대에게 '붕권'을 클린 히트시켜 보자. 그냥 쓴 붕권과 차이가 있는지는 몰라도 약 65~70%의 대미지를 입힐 수 있다.



O폴의 '붕권'이 작렬하는 모습



O카자마 진의 '귀신멸렬'

자, 그러면 바로 앞에서 '만성 용왕권'을 써 보자. 기를 모을 때부터 폴의 주먹이 상대의 몸을 가격하는 순간까지 1초가 훨씬 넘는다. 대미지는 클린 히트시 100%, 바로 뻗는다. 기를 모으는 시간이 파워를 달리하는 것이다. 나머지 캐릭터도 이와 같이 생각하면 이해하기 쉽다. 카자마 진의 귀신멸렬의 짧고 긴 파워가 틀린 것도 이와 같은 이치인 것이다.

철권(拳)과 철골(骨)

제목만으로 이미 내용을 간파했을 독자도 있을 것이다. 철권계의 유일한 관절기의 왕녀 니나와 안나가 쓰는 그 무시무시한 연속잡기, 일명 '연속 꺾기'는 '사일런트 어쎄신'이라는 별명에 어울리지 않게 화려하다.

여러가지 잡기(꺾기)의 분기점하며 꺾을 때와 꺾여질 때의 환희와 고통은 탄성을 자아낸다. 자 그러면 여기서 한가지 의문점이 생긴다. 니나와 안나와 관절기를 당한 상대는 어떻게 해서 다시 싸우게 되는 것일까? 분명 없이 팔이 꺾여 졌는데도 상대는 한번 쓰러졌다 다시 일어나게 되면 멀쩡하게 싸우기 시작한다. 도대체 철권의 캐릭터들은 모두 관절이 이상해진 것인가? 관절이 안으로 밖으로 마구 휘어져 마치 문어처럼 싸울 수 있다는 뜻일까? 에디의 몸을 휘며 지나가는 잡기를 보면 그런 것 같기도 한데….





O봐라! 봐라! 이게 꺾는 거냐! 누르는 거지!

O킹의 연속잡기도 무시못한다!

철권 1편을 보면 관절기를 썼을 때 뼈가 부러지는 장면이 조그맣게 표시는 되었다. 그러나 철권 2편에서부터는 그 표시가 사라졌다. 그렇다. 바로 이것이 단서였다. 사실은 니나와 안나의 관절기가 상대방을 꺾는 것처럼 보이게 할뿐 관절을 치거나 당기는 것이었다. 따라서 게이지는 소비시키면서 다시 싸울 수 있게 하는 것이다. 하지만 역시 관절기는 암살자에 어울리지 않는 기술이다. 암살자라면 목표를 즉사시켜야 하는데 어느 세월에 관절을 치고 당기고 눌러서 암살하는가 말이다.

아벨 박사와 보스코노비치 박사

철권 2에서부터 그의 이름이 논해지기 시작했던 러시아의 천재 과학자, 보스코노비치. 그리고 그와 라이벌 관계인 아벨 박사. 이 둘은 세계적으로 몇 안되는 희귀한(?) 천재들이다. 그래서인지 언제나 대립적인 관계로 있었는데, 이번 IFT3대회의 개최로 인하여 본격적인 싸움이 시작된 것이다.





민완경찰 출신 레이와 브라이언

보스코노비치 박사에 대해서는 이미 아까 밝혔듯이 철권 2에서부터 알려지기 시작했다. 그 중 대표적인 한 예가 요시미츠의 의수인 오른쪽 팔을 만들어 준 사건이다(이 것이 요시미츠가 기계화가 되어 가고 있다는 증거 중에 하나닷!). 이에 감명을 받은 요시미츠는 그 후 보스코노비치 박사에게 자신의 일생을 바치겠다고 마음을 먹는다. 얼마 후 보스코노비치 박사는 헬기에 의해 납치를 당하지만, 요시미츠는 목숨을 건 비행(?)으로 그를 구한다(철권 2 엔딩). 그리고 다시 몇십 년 후, 보스코노비치 박사는 영원히 살 수 있는 영구 기관을 만들었고 평생의 염원이었던 자신의 딸을 살리기 위해 애를 쓴다. 하지만 실험 도중 사고로 인해 수수께끼의 병원체에 감염되고 만다. 그러자 그는 급히 요시미츠를 불러 '투신'의 피를 구해 오라고 명령한다. 요시미츠 역시 그에게 은혜를 입고 있는 중이라 부탁을 들어주기 위해서 IFT3에 참가를 신청한다. 하지만 보스코노비치 박사는 요시미츠만으로써는 뭔가가 못 미더웠는지 자신도 몰래 참가를 한다(PS용).



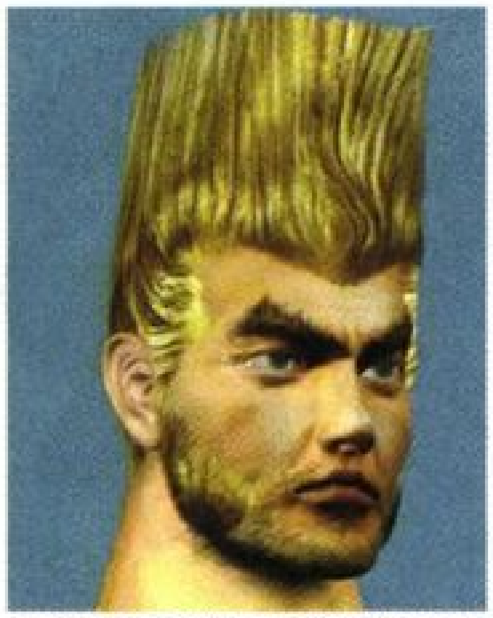


○투신의 피를 시험하는 요시미츠와 보스코노비치

닥터 아벨, 당신은 그에 대해서 알고 있는가? 아마도 처음 들어본 이름이거나 철권 3를 플레이하면서 언제인가 들어본 이름일 것이다. 하지만 그도 철권 2에 나오긴 나온다. 그때는 이름도 안 나오고 오직 그가 한 행동만이 나왔는데, 다름 아닌 잭-2의 엔딩에서 그가 표시(?)된다. 잭-2가 세균 작전 수행 중에 구출한 한 여자아이를 데리고 외딴 섬에 왔을 때 인공위성이 잭-2를 발견하고는 레이저를 쏘는 장면을 기억하시는가? 그 때 레이저를 쏘는 명령을 내린 자가 바로 아벨 박사였던 것이다. 그 아벨 박사는 자신이 보스코노비치보다 연구에 있어서는 절대로 지지 않는다는 사실에도 불구하고 세상에 알려지지 않았다는 것을 알고는 자신도 인조인간을 만들기 시작한다. 그래서 구하기 시작한 것이 상태가 아주 양호한 시체. 그러던 중 우연히 그는 국제경찰 소속인 브라이언트의 시체를 구하게 된다. 당시 브라이언트는 레이 우롱과 함께 뛰어난 형사로 정평이 나 있었는데, 마약 조직과의 총격전에 의해 사살되었던 것이다. 아벨 박사는 즉시 인조인간의 연구를 위해 브라이언트를 레프리컨트로 재생시킨다. 하지만 아벨 박사는 이 레프리컨트의 완전체로써는 보스코노비치의 영구기관이 필요하다고 생각한다. 그래서 그는 즉시 브라이언에게 보스코노비치의 머리 속 데이터의 체취를 임무로 내린다. 명령을 받은 브라이언은 보스코노비치와 연관이 있는 요시미츠를 상대로 IFT3에 참가를 한다.

아직도 끝나지 않은 이야기

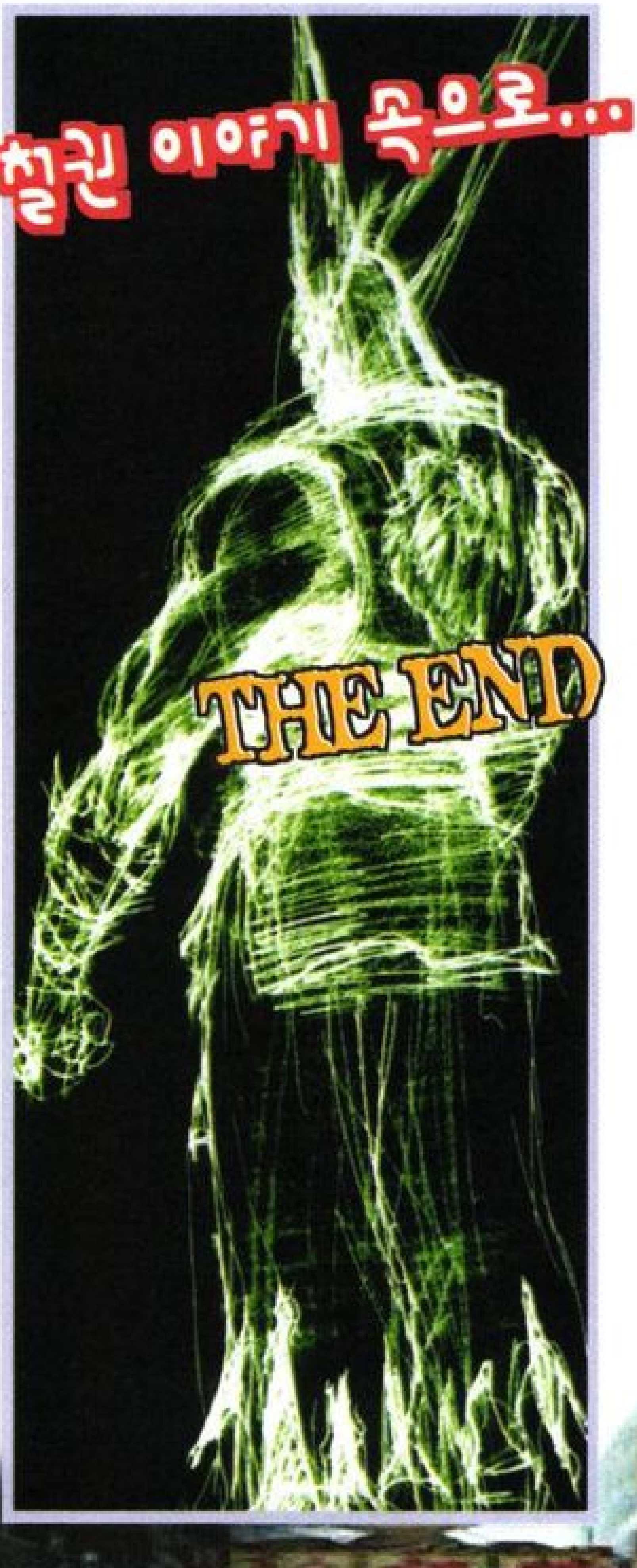
아마 이 정도면 철권을 플레이하면서 궁금했던 것 중 몇 가지는 풀렸을 것이다. 3D폴리곤 대전 격투게임의 황제로 군림한 철권. 일본은 「버철 파이터」가, 한국은 「철권」이 석권하고는 있지만 일본에서도 철권의 인기는 하늘을 찌른다. 국내의 철권 인기는 폭팔적이지만 이에 비해 아직 철권에 대한 정확한 정보를 입수하기란 힘들다.



여기서 퀴즈! 폴이 쓰는 무스의 양과 베니마루가 쓰는 무스의 양 중 누가 더 많을까?

따라서 여기에 기술해 놓은 글도 상당히 미숙하다고 본다. 얼마 안되는 정보로 다 알지도 모르를 설명만을 늘어 놓았지만 나름대로 조사를 거친 글이기 때문에 전혀 근거 없는 이야기는 아니다.

또한 여기에 실린 내용 이외에도 철권에 대해 더 자세히 알고 싶은 독자는 엽서를 보내기 바란다. gC



우리는 슬라임 가족

あるくんです

(아루쿤 데스)



당신이 걸으면 저도 걷고 당신이 달린다면 저도 달립니다. 즉, 저는 만보계인 셈이죠. 단순히 만보계냐? 그건 아니죠? 뭔가 별난 점이 있으니 이렇게 등장하고 또한 여러분 허리 가까이에서 생활할 수 있도록 된 게 아니겠습니까. 돌격! 변신! 모험! 자, 슬라임의 세계속으로 들어오세요.

제작사 : 에닉스　장르 : 육성　발매일 : 발매중
판매가 : 33,000원　국내 유통사 : 애니메 클럽

모험을 하기 전에

맵 아이콘

현재 슬라임이 있는 방향을 가르쳐 준다. A버튼으로 방향을 선택, B버튼으로 현재 위치와 좌표를 확인할 수 있다.

패러미터 아이콘

1. 친숙도(なじみ 度) : 해당하는 지형의 친숙도 평지(へいち), 초원(そうげん), 바다(うみ), 산(やま), 사막(さばく), 늪(ぬま), 숲(もり), 동굴(どうくつ)
2. 스트레스(ストレス) : 말 그대로 현재 슬라임의 스트레스를 표시한다.
3. 만복도(おなか) : 슬라임의 배고픈 정도를 표시한다.
4. 배틀 수 : 전투에서의 승리횟수와 전투횟수를 표시한다.
5. 스테이터스 : 슬라임의 나이와 몸무게를 표시한다.

걸음수 아이콘

- 걸음 수(ほすう): 하루동안 걸은 걸음 수
- 총 걸음 수(そうほうすう): 누적된 걸음 수

기합 아이콘

슬라임의 쌓인 스트레스를 풀 수 있다. 기합이 8~9정도 모아 3장의 벽돌을 부술 때 마다 스트레스가 1칸씩 풀린다.

식사 아이콘

해당지형의 명물이나 밥을 먹여준다. 명물(メイブツ), 밥(ごはん)

SOS아이콘

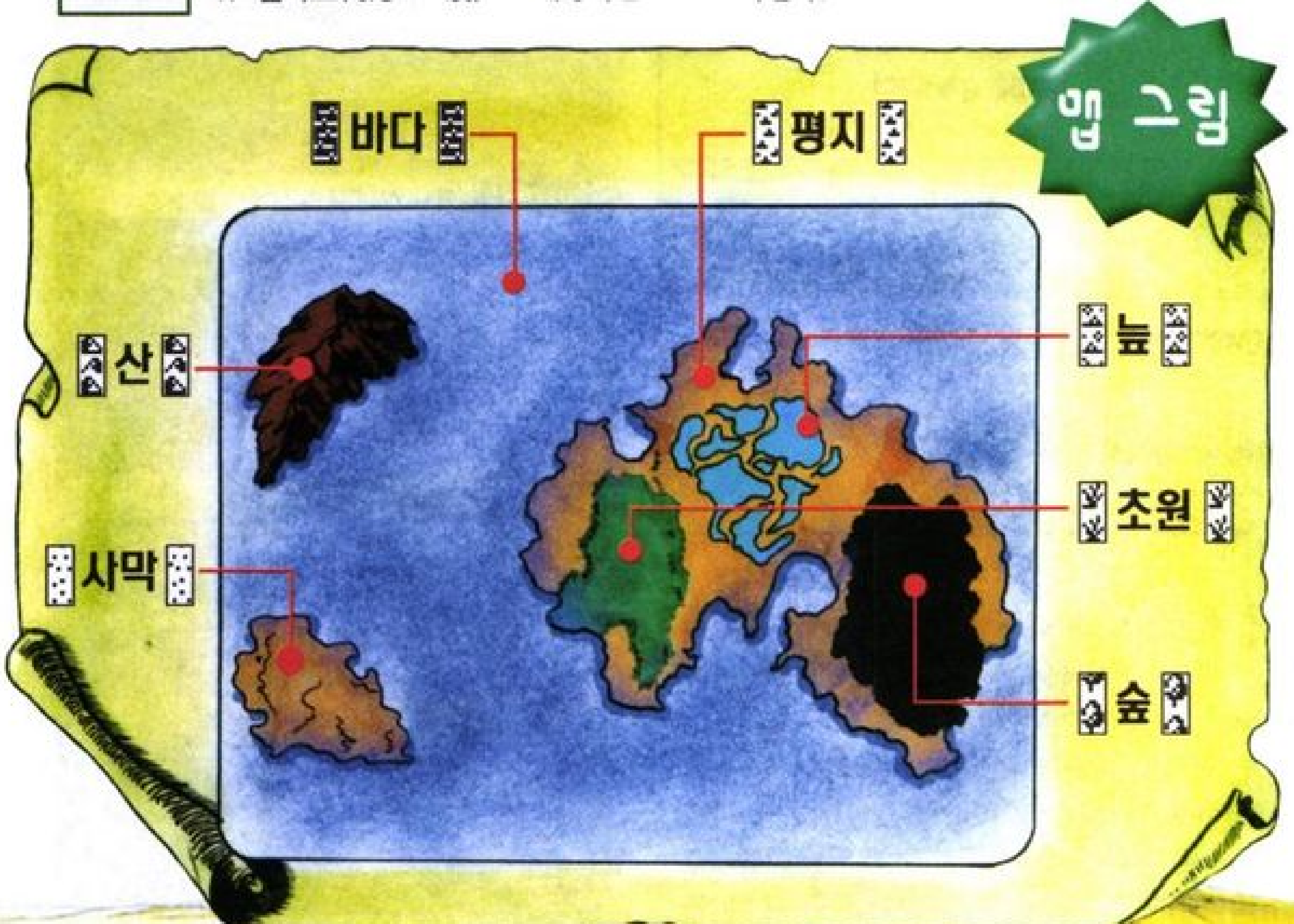
위험에 빠진 슬라임을 구해준다.
- 구멍에서 꺼내준다(穴から出す): 구멍에 빠진 슬라임을 꺼내준다.
- 약초(やくそう): 병에 걸린 슬라임을 치료한다.

자명종 아이콘

잠자고 있는 슬라임을 깨운다.

변신 리스트 아이콘

이제까지 변형해온 슬라임을 차례대로 보여준다.



다양한 슬라임으로 변신을..

슬라임은 해당지형에서 친숙도가 꽉차게 되면 해당지형에 알맞는 슬라임으로 변신을 한다.

이 름	친숙도	무 게	장 점	단 점	변신에 필요한 걸음 수
슬라임	평지	200g			10000보
호이미 슬라임	초원	150g	스트레스에 강하다		24000보
마린 슬라임	늪	220g	적에게서 도망칠 수 있다	병에 잘 걸린다	30000보
버블 슬라임	바다	250g	바다에서 빠르다	육지에서 느리다	41000보
얼룩이 슬라임	숲	300g	적에게서 도망칠 수 있다	병에 잘 걸린다	23000보
메탈 슬라임	산	600g	물이 조금 고인 곳에서는 빠르다	적을 보면 잘 도망친다	45000보
알 슬라임	사막	180g	배고픔을 잘 못 느낀다	스트레스를 잘 받는다	67000보
하구레 메탈	동굴	700	평지, 초원, 사막에서는 빠르다	적을 만나면 잘 도망친다	32000보
킹 슬라임	순서에 관계없이 늪, 평지, 초원, 숲에서 꽉차면 1시간 후에 변신	5575	적에게 강하다	쉽게 배고픔을 느낀다	
바다 슬라임	위와 조건은 같고 평지, 초원, 늪, 바다	230	바다에서 빠르다	적에게 약하다	
메탈 킹	분열 후 킹 슬라임이 되면 바다에서 있는 곳까지 순서대고 친숙도를 꽉 채운다	9999	적에게 강하다	배고픔을 쉽게 느낀다	
하구레 킹	위와 조건이 같다 전투에서 져도 상처를 입지 않는다	999	전투에서 응원을 하면 도망간다		
엔젤 슬라임	?	???	지형에 상관없이 빠르다		
데빌 슬라임	?	???	평지, 초원, 늪, 동굴에서 빠르다	스트레스에 약하다	

슬라임을 키우는데 필요한 몇가지 테크닉

1. 스트레스는 이렇게 푼다

스트레스를 푸는 방법은 두가지가 있다. 한가지는 걸음을 3000보 이상 걷는 것이다. 걸음을 3000보 걸을 때 마다 스트레스가 1칸씩 줄어든다. 다른 한가지는 기합 아이콘으로 푸는 것이다.

기합이 8~9가 되면 3장의 벽돌을 부수는데 이때마다 스트레스가 1칸씩 줄어든다. 그런데 8~9를 맞추기가 굉장이 힘들다. 일단 기합이 2로 시작하면 경고음이 4번째 울릴 때 결정버튼을 누르고 기합이 3으로 시작하면 경고음이 5번째 울릴 때 결정버튼을 누르자. 그러면 쉽게 스트레스를 풀 수 있다.

2. 경고음이 울릴때는…

경고음이 울리는데는 4가지 이유가 있다.

첫째는 슬라임이 더 이상 진행할 수 없는 곳에 다다랐을 때

둘째는 스트레스가 많이 쌓였을 때

셋째는 배가 고플때

넷째는 적을 만났을 때이다.

경고음이 울리면 슬라임의 신변에 심각한 문제가 생겼다는 것이므로 빨리 원인을 파악하고 조치를 취해주자. 그렇지 않으면 슬라임이 단명하는 수가 있다.

3. 크리티컬 히트로 적을 없애자

여행을 하다보면 슬라임은 적을 만나게 되는 경우가 종종 있다. 아무리 슬라임이 약하더라도 젖먹던 힘까지 다한다면 못 이길 적은 없다. 적과 전투에서 슬라임이 공격할 때 A, B, C버튼 중 아무버튼이나 타이밍에 맞춰서 누르게 되면 크리티컬 히트를 날릴 수 있다.

아는 것이 힘이다!

전지절약테크닉

전지가 다 닳으면 이때까지 소중히 키워왔던 슬라임이 그날로 천사가 되어 우리 눈앞에서 사라진다.「아루쿤 데스」에 달한 자라도 이것을 모른다면 모든 것은 무산..... 피눈물 흘리지 않으려면 여기서 소개하는 전지절약 테크닉을 잘 기억해두자.

테크닉1 먼저 A · C를 동시에 누른다

버튼을 누를 때마다 삐삐, 소리가 나오게 해두면 전지가 빨리 닳아 없어진다. 그러니깐 여기서 A · C버튼을 동시에 누르자. 그렇게되면 소리가 사라진다. 하지만 소리가 나오지 않아 슬라임이 어떤 상황에 처해있는지 체크가 되지 않으니 항상 깊은 관심을 가지도록.....

테크닉2 부지런히 걷자

슬라임을 허리에 차고 부지런히 걷지 않으면 삐리릭 소리가 나온다. 그렇게 되면 전지 소모가 2배가 넘게 되니, 어디에 가든지 꼭~~데리고 다니며 부지런히 걷자.

테크닉3 걸으면 스트레스가 풀린다

스트레스가 쌓여 있을 때 블록을 깨 스트레스를 풀어주면 그때 소리가 울린다. 이것도 전지 소모!!! 그러니 부지런히 걸어 스트레스를 자동적으로 풀어주자. 3000보에 스트레스가 하나씩 풀린다

슬라임(만두)의 육아 이야기

0살, 5g 헤비 슬라임

오늘은 내 생일이다. 난 만두고 방금 태어났으니 나이는 빵살이다.



우선 우리 가족은 아빠 겜훈장, 엄마 구구리, 고모 허우적 그리고 나 이렇게 4명이다.

아이를 처음 키워 보는 우리 엄마, 날 어떻게 키워야 될 지 몰라 허둥대다 결국 엄마의 정도 받지 못한채 아빠에게로 인도되었다. 아빠는 날 강한 놈으로 만들겠다며 하루종일 밥도 안주고 계속 걸음마만 시켰다. 태어나자마자 2만보를 걷다니 정말 경이적이다. 순조로운 출발은 아니지만 사나이 슬라임이 되기 위해서….

1살, 100g 미니 슬라임

오늘 처음으로 허우적 고모를 보았다. 정말 생각하기도 싫은 사람이다.



아빠랑 엄마랑 '구구리가 간다'를 취재하러 간다고 하면서 날 고모에게 맡겼다. 겉으로는 우아하게 생긴 우리고모 하지만…. 3일동안 날 어둡고 칙칙한 책상 서랍속에 넣어두고 밥도 주지 않았다. 난 어떻해서든지 살아보려고 아둥바둥거리며 새우깡 부스러기와 김빠진 맥주를 먹으며 허기를 때웠다. 근데 고모한테 무지하게 얻어터졌다. 김빠진 맥주를 먹었다는 이유 하나 만으로…

4살, 250g 마린 슬라임

불행뒤에 행복이라고 3일간의 악몽이 끝나고 드디어 기다리던 어린이날. 가족과 함께 외식을 하러 나갔다. 물론 그 못된 고모도 같이 말이다.

오늘의 메뉴는 닭고기 요리다. 호호~~ 드디어 복수를 할 수 있는 기회가 왔다. 우리고모는 닭을 제일 싫어한다. 물론 고모는 오늘의 메뉴가 뭔지 모른다. 드디어 식사시간! 이벤트는 계획대로 착착 진행중이다. 오리고기로 둔갑한 닭고기. 고모는 정체모를 이 음식이 뭐냐고 나에게 물었다. 난 고모가 제일 좋아하는 오리고기라고 자신있게



말했다. 고모가 닭고기를 먹는 순간 고모의 몸은 붉근 달아올랐으며 난 죽도록 맞았다.

바다에 가고 싶다. 그 바다에서 허우적 거리고 싶다. 허우적~~ 허우적~~

6살, 150g 호이미 슬라임

고모가 사과하는 기념으로 외출을 하자고 했다. 아빠와 고모의 손을 잡고 게임센터를 갔다. 게임센터를 가는 도중 고모는 내 건강을 위해 계속 날 흔들어 주었다.



하지만 달콤한 시간도 잠시 게임센터를 들어서는 순간 고모는 두 눈이 휘둥그래지면서 곳곳에서 게임을 하고 있는 남정네들을 쳐다보며 내심 흐뭇해 하고 있었다. 고모는 어떤 남자와 눈이 맞아 날 팽겨치고 어디론가 가버렸다. 아빠도 간만에 온 게임센터라 몸이 부서져라 게임만 하고…. 얼마나 지났을까? 아빠도 고모도 날 찾으러 오지 않는 것이다. 난 미아가 되었다. "이건 모두 고모의 수작일거야! 고모는 배신자!"라는 생각을 하며 아빠가 올 때 까지 기다렸다. 결국 주인아저씨의 도움으로 난 부모님에게로 돌아오게 되었고, 그날 저녁 고모에게 기합을 받았다. 집도 못찾아 오는 바보라며…

8살, 230g 바다 슬라임

내일은 동생이 태어나는 날이다. 가족들은 내일 태어날 동생의 이름을 짓느라 모두 신경을 곤두세우고 있다. 혼자서 뭔가 생각하던 고모왈 "아! 니 이름이 뭐지? 흔들이었나?" 고모는 아직 내 이름도 몰랐다.

엄마왈 "고모! 그아이의 이름은 흔들이가 아니라 검은 만두 차차에요."

고모왈 "이름 되게 기네. 이름이 뭐가 중요해요. 부르기 편하면 그만이지. 어쨌든 만두의 동생은 ㅅ×2ㅏ ㅇ 놈이라고 부를래요." 자의든 타의든 동생의 이름은 고모덕에 XX가 되었고, 고모는 여전히 날 흔들이라고 부른다.



2세 탄생

동생이 드디어 태어났다. 꼭 내 어릴적 모습을 보는 듯했다. 이 아이만은 고모의 탄압과 억압에서 벗어나게 해 주고 싶다. 튼튼하게만 자라다오! gC



대전게임의 발자취를 말하는

스트리트 파이터 시리즈





일정한 패턴의 공격에 방어는 지지리도 못하고 자잘한 패턴으로 공격하면 알아서 맞아주는 단순한 컴퓨터. 애당초 액션장르의 일부분이였던 격투게임에 1987년 대전격투라는 새로운 장르의 모태가 되는 게임이 탄생하게 된다.

1987년 처음 등장한 캡콤의 스파시리즈는 인간대 인간, 게이머대 게이머로 싸울 수 있는 장을 마련하여 게임의 즐거움을 상승시키는 효과와 함께 대전격투 액션 게임의 붐을 조성하게 된다. 또한 그 강력한 캐릭터성으로 게이머 자신의 캐릭터에 애정을 느끼게끔 만든 걸작이었다.

「스파 EX2」를 비롯해 「스파 ZERO3」의 발매에 발맞춰 당시 게이머에게 끼친 영향과 캐릭터 및 비하인드 스토리 등을 소개한다.

대작의 태동
스트리트 파이터

1987년에 발매된 「스트리트 파이터1」에서 1P에서는 류, 그리고 2인 대전시에는 켄만 조작할 수 있었다. 당시 숨겨진 커맨드였던 파동권, 용권질풍각, 승룡권의 위력은 거의 초필살기 수준으로 3번 정도 맞으면 게임은 이미 끝난 상태였다.

초기의 스파1은 속편에 비해 인지도가 매우 낮아 경력이 있는 게이머일지라도 잘 모르는 경우가 많다. 참고로 스파1에서 류의 머리는 빨갛다. 왜일까?



진짜 촌스럽다

격투게임의 선구자
스트리트 파이터 2

「스파1」이후 4년의 세월이 흐른 1991년 드디어 「스파2」가 등장했다. 조작은 스파1과 같이 6개의 버튼을 사용하며 선택 캐릭터는 8명으로 늘어나 각각 캐릭터에 대한 성격이 보다 명확하게 되었다.

캐릭터의 증가는 개성의 증가를 의미하는 것으로 2D게임의 특징 중 하나인 강력한 캐릭터성이 비로소 등장하게 된다. 이에 따라 각 캐릭터에 따른 게이머에게도 개성이 생겨나게 된다. 류와 켄의 정통파, 춘리의 스피드 중시 또는 미소녀파, 장기에프의 중량급 캐릭터파, 달심의 야금야금 견제파, 가일의 점프해봐파 등등. 캐릭터의 전문화로 이미지트레이닝을 통해 기술을 시험해보는 시험대로 사람들은 더욱 몰려들었고 조작판 위에 동전을 쌓아두고 공부(?)를 시작한다. 그래픽과 사운드는 스파1보다 대폭 향상되어 폭발적인 인기를 누리게 된다. 발매 직후에는 복잡한 레버조작과 컴캐릭터의 난이도가 매우 높았기 때문에 대전플레이보다는 엔딩을 보기 위한 나 홀로 플레이가 많았다.



드디어 대전 플레이도 많이 행해져 서서히 오락실에는 대전격투 게임 일색으로 되어간다. 그러나 맨투맨의 대전방식은 많은 문제점을 불러일으키게 된다. 소위 말하는 '얍삽한' 게임플레이, 방어 일색의 게임운영 등 상대방의 기분을 고려하지 않은 행동으로 여기저기 유혈 사태(?)까지 발생하게 된다. 또 보너스 스테이지인 자동차 부수기는 실제로 길거리의 자동차를 부수는 학생들도 생겨나서 사회문제로까지 비화되었다. 이로 인해 보수적 입장인 사회 기득권층(부모, 교사, 청소년선도단체)은 게임을 마치 포르노 비디오처럼 취급하기 시작해 부모의 강압에 못 이겨 오락실 금지령을 당한 게이머가 속출하게 되었다.



사용가능해진 4천왕
스트리트 파이터2 대쉬

스파2의 인기가 절정에 달했던 92년, 캡콤은 인기를 지속시키기 위한 방편으로 새로운 버전을 내놓는다.

사천왕인 베가, 사가트, 바이슨, 발록을 대쉬에서 게이머가 선택할 수 있게 된다. 「스파2」에서 그림에 떡이었던 4명을 사용할 수 있다는 점만으로도 인기는 보장되었



다. 또한 전작에서는 대전자가 고른 캐릭터를 사용할 수 없었지만 대쉬에서는 같은 캐릭터로 상대 게이머와 대전을 할 수 있도록 개량하였다.

또한 캐릭터들의 밸런스 조정을 위해 여러 캐릭터의 기술이 조정되어 캐릭터간의 격차가 커지게 된다. 예로 브랑카는 전작에 비해 점프와 전기공격이 빨라져 롤링 어택을 카운터로 맞으면 대미지가 2배로 처리되었던 것이 없어져 더욱 강력하게 변했다. 그러나 대쉬에서의 문제점은 베가의 '얍삽한 패턴' 때문에 일어난다. 어느 정도 떨어진 거리에서 사이코 클러시 어택을 방어한 후에는 항상 잡히게 되고 약킥 ➡ 더블 니프레스 무한 반복은 죽어도 빠져나오기 힘든 공격이었다. 이에 참을 수 없었던 몇몇 게이머는 의자를 집어던지고 오락실에서 사라졌다.









더욱 빨라진 스트리트 파이터2
스트리트 파이터2 대쉬 터보

「스트리트 파이터2 대쉬 터보」는 전작인 대쉬 후 발매 간격이 짧아 (대쉬 발매 8개월 후인 92년 12월에 발매됨) 국내에 반입된 기판 수는 얼마 없었다.

스파2 대쉬 터보의 가장 큰 특징은 터보라는 이름에 걸맞게 스피드가 향상되었다. 따라서 향상된 게임 스피드로 인해 빠르고 정확한 레버 입력, 빠른 상황판단 능력은 당연히 스피디한 대전으로 이끌어 나갔다.

스파2 대쉬 터보는 복사 기판의 범람으로 진품 스파를 보기가 매우 힘들어졌다. 즉 홍콩이나 대만에서 어떤 것은 국내에서 복사된 싼 가격의 기판이 범람 서서히 오락실을 장악해 나가게 된다(그때나 지금이나 복사 기판이 문제는 문제인가보다). 이에 설상가상으로 기판 개조까지 행해져서 초느린 장풍, 고속 장풍, 유도 장풍, 매우 빠른 스피드(대쉬 터보는 상대가 안될 정도의)따위로 변형되어 한번 수세에 몰리면 빠져 나올 수 없는 말도 안되는 기술이 판치는 이상한 게임으로 변경되었다. 개조 스파는 게임의 박진감이라고 하는 흥미 유발요소를 감소시켰고 결국 사람들은 하나 둘씩 스파계를 이탈해 나가게 된다.

CP2기판을 채용한
슈퍼 스트리트 파이터2

93년 9월, 캡콤은 4인의 신캐릭터인 캐미, 디제이, 페이 롱, 썬더 호크를 추가시켜 새로운 작품인 「슈퍼 스트리트 파이터2」를 내놓는다. 배경 그래픽은 CP1 기판의 업 그레이드 판인 CP2의 채용으로 더욱 정교해지고, 각 캐릭터의 승리포즈도 부드럽고 다채롭게 바뀌었다. 캐릭터의 색상은 8종류로 6개의 버튼과 스타트 버튼으로 선택할 수 있으며 BGM에서도 CP2기판의 위력을 보여준다.

게임 내용상의 변화로는 연속공격에 의해 캐릭터가 기절했을 경우 별이 돌거나, 천사나 사신의 등장으로 기절시간의 길이를 알 수 있었던 점이나 선제공격시 얻는 퍼스트 어택 보너스, 그리고 콤보 보너스시스템(몇 연속기냐에 따라 점수를 더 준다)을 추가하여 게이머가 플레이를 하면서 작은 부분까지 신경을 쓰도록 한 작품이었다.

캐릭터 면에서 보면 스파2의 미소녀 캐릭터 춘리의 뒤를 이을 대목으로 등장한 캐미는 빠른 스피드와 조그만 몸집에서 뿜어져 나오는 파괴적인 공격력으로 많은 인기를 얻어갔다. 승리포즈가 코믹한(삼바춤?) 디제이는 대전스타일이 가일과 비슷하여 장풍계 공격과 대공필살기의 강력함으로 공수밸런스가 좋은 캐릭터였다. 페이 롱도 무시할 수 없었던 존재. 점프공격에서 연결되는 연속기는 바로 승리로 연결될 정도의 강력한 캐릭터였다. 썬더 호크는 승룡권계 공격과 장기에프의 스크루드라이버와 비슷한 던지기로 방어에 대단히 강한 캐릭터였다.



신 시스템 슈퍼 콤보의 도입
슈퍼 스트리트 파이터2 X

슈퍼 스파2의 개량형 「슈퍼 스트리트 파이터2 X」. 최대의 포인트는 신시스템인 슈퍼 콤보의 도입이다. 숨겨진 캐릭터인 고우키 이외의 전캐릭터가 가지고 있는 기술로서 공격을 하여 화면 하단에 별도로 만들어진 게이지를 모으면 초필살기와 느낌이 같은 슈퍼 콤보를 사용할 수 있다. 그 위력은 절대적이어서 순간역전의 가능성을 높이는 효과를 가져왔다. 그러나 한번 사용하면 게이지는 없어져 버려 다시 게이지를 모아야 한다는 불편한 점이 있었다. 또한 이 게이지는 상대에게 공격을 맞추지 않으면 모을 수 없기 때문에 슈퍼 콤보를 사용하기 위해서는 보다 공격적인 게임운영이 필요했다. 일발역전기인 슈퍼 콤보는 시각적 효과를 높이기 위해 푸른 잔상과 함께 기를 뿜어냈으며 마무리에 사용하여 승리를 얻으면 적색으로 보다 효과를 높여 승리시 얻는 승리감을 높였다.



슈퍼 스트리트 파이터2 X는 게이머에 대한 배려로 게임 스피드를 조절할 수 있도록 하였다. 즉 게임 스피드가 너무 빨라 적응하기 힘들었던 게이머라도 자기에게 알맞은 스피드를 골라서 사용할 수 있는 편안함을 만든 것이다. 캐릭터 색상 수도 늘어나서 슈퍼 스파2에 비해서 2종류가 늘어나 모두 10종류를 고를 수 있게 되었다. 게다가 스파2 시절 등장하였던 얍삽 패턴을 방지하기 위하여 스파2 X에서는 새롭게 낙법시스템을 도입하였다. 필살기나 슈퍼 콤보 또는 던지기를 당했을 경우

에 레버와 버튼을 동시에 누름으로서 대미지를 반으로 줄이고 보다 거리를 벌릴 수 있었다. 또한 슈퍼 스파2 X는 지금은 최강캐릭터로 자리 잡은 고우키가 처음 등장한 작품이기도 하다.

다시 이야기를 원점으로 돌리는.
스파 ZERO

95년에 발매된 「스트리트 파이터 ZERO」에서 ZERO의 의미는 이야기를 원점으로 또 대전 격투게임의 원점으로 돌아가서 게이머에게 보다 쉽게 접근하기 위해 붙여졌다고 한다.

95년경 당시는 「사무라이 스피릿츠」, 「아랑 전설」, 「킹 오브 파이터즈」등 대전게임의 범람과 함께 시스템적으로 복잡하고 난해한 게임 일색이었다. 이에 반해 ZERO는 스파1으로 부터 수개월 후를 무대로 삼는 등 시대설정부터 시작해 시스템에서도 옛날 것처럼 이해하기 쉽게 만들었다는 의미도 내포하고 있다.

ZERO는 슈퍼 콤보, 제로카운터, 제로 콤보의 도입으로 시스템상 큰 특징을 갖는다. 필살기보다 더 강력한 초필살기인 슈퍼 콤보는 슈퍼 스파2 X에서 옮겨져 온 것으로 한 캐릭터당 2개 내지 3개를 가지고 있으며 슈퍼 콤보 게이지를 소비한다. 이 슈퍼 콤보 게이지는 상대를 공격해서 채운다. 슈퍼 콤보는 커맨드 입력후(보통 ⬇↘➡⬇↘➡ P or K, ⬇↙⬅⬇↙⬅ P or K) 몇 개의 버튼을 누르느냐에 따라서 위력이 1, 2, 3단계로 설정되며 위력이 높은 만큼 전략상 일발역전의 가능성을 높여주었다. 반격기인 제로카운터는 대미지를 주기 위한 역할보다는 게임의 흐름을 이쪽으로 만들기 위한 시스템이다. 수세에 몰리고 있을 경우 공세로 나갈 수 있는 다리역할을 하는 기술이라고나 할까?



제로 콤보는 뱀파이어시리즈의 체인 콤보와 비슷하다고 보면 될 것이다. 약 -> 중 -> 강으로 이어지는 통상기의 연결로 간단하고도 확실한 대미지를 보장하는 통상기술의 연결이다. 스턴치가 높은 기술을 많이 가지고 있고 빠르며 파이널 파이트에서 스카웃해온 가이, 멋진 패션 감각(?)을 가졌으며, 리치가 긴 로즈, 밥맛없는 이총사 소돔, 그리고 버디, 가일의 뒤를 이은 낫슈, 그리고 무에타이를 베이스로 하는 아돈 등 이상 6명이 스파시리즈에서 처음 등장하였다.

매니어의 마음을 자극하는
스파 ZERO 2

96년 스파 ZERO의 후속편인 「스트리트 파이터 ZERO2」가 등장한다. 스파 ZERO와 시스템상 큰 차이점은 제로 콤보가 대폭 약해졌으며 오리지널 콤보가 추가된 것이다. 제로 콤보는 약P → 약K 또는 약K → 약P 정도로 밖에 연결되지 않았지만 예외적으로 가이와 신캐릭터인 겐에게는 통상기를 연결하는 제로 콤보가 존재한다. 왜 제로 콤보가 약화되었는가?


사쿠라의 오리지널 콤보 시작

아마 뱀파이어시리즈의 체인 콤보와 유사했기 때문에 차별화가 필요했을 것이다. 오리지널 콤보는 PPK 또는 KKP를 동시에 눌러 발동하며 발동 직후는 무적상태이며 공중에서도 발동된다. 오리지널 콤보가 발동되면 슈퍼 콤보 게이지 위에 오리지널 콤보 게이지가 표시되며, 시간이 경과하면 줄어 게이지가 0이 되면 오리지널 콤보상태가 종료한다. 오리지널 콤보상태에서는 통상기나 필살기의 스피드가 대폭 빨라지며 공격을 가해도 계속 공격판정이 남아 있어서 평상시에는 불가능했던 연속기가 들어간다.

이 작품에서는 류나 켄처럼 정통파 기술을 사용하지만 어딘가 모자란 듯한 사쿠라와 특이한 무술유파를 지닌 겐, 그리고 파이널 파이트에서 적 캐릭터로 등장하였던 변칙적인 움직임을 자랑하는 로렌트가 처음으로 등장하였다. 스파 ZERO에서는 등장하지 않았지만 중량급 캐릭터인 장기에프와 인간 고무 달심이 재등장하였다. 이들 두 캐릭터는 전작보다 다루기 힘들어서 매니어를 위한 캐릭터가 아니었나 싶다.

마지막으로 전작과의 차이점이라면 ZERO는 기판의 램 용량 때문에 배경화면이 캐릭터 2명당 1개씩 존재했지만 ZERO2는 캐릭터당 하나씩 자기 스테이지가 있다는 점이다.

태그 시스템을 채용한
X-MEN VS 스트리트 파이터

「X-MEN VS 스트리트 파이터」, 「마벨 VS 스트리트 파이터」, 그리고 「마벨 VS 캡콤」은 시스템적으로 똑같은 작품이라고 보아도 무방하다. 즉 세 작품의 원조라고 할 수 있는 「마벨 슈퍼 히어로즈」의 세계로 스트리트 파이터의 캐릭터가 뛰어 들어서 활동하는 작품들이다.

특징은 스타트 시에 두명의 캐릭터를 선택하는 태그 시스템으로 체력이 많이 줄어들었을 경우 캐릭터를 변경하여 전략성도 추구한다. 그 외에도 2인의 힘을 합하는 배리어블 콤비네이션은 멋진 연출을 보여줘 동료를 누구로 하는가에 따라서 달라지는 재미가 있다.

게임 시스템 면에서는 스파2시리즈보다는 X-MEN의 흐름을 이어받아 연속공격이 곤란할 경우 거리를 벌릴 때 사용하는 어드밴싱 가드, 통상 점프에서는 할 수 없었던 점프중 좌우 이동 또는 장풍 따위의 기술을 반복해서 사용할 수 있는 슈퍼 점프, 상대를 공중으로 띄운 후 쫓아가서 공중 체인콤보를 난타하는 에어리얼 레이브 등의 독특한 시스템이 많다.



폴리곤화된 스트리트 파이터
스트리트 파이터 EX

「스트리트 파이터 EX」의 특징은 전캐릭터의 폴리곤화를 들 수 있다(하다 못해 장풍도 폴리곤). 그러나 어디까지나 캐릭터와 장풍만 3D였지 대전 공간은 2D였기 때문에 게임 자체는 2D쪽에 더 가까웠다. 제작사는 캡콤이 아닌 아리카로 96년 말에 발매되었다.



스파 EX만의 특징은 슈퍼 캔슬과 가드 브레이크다. 슈퍼 캔슬은 통상기 -> 필살기 -> 슈퍼 콤보의 형태로 하위 기술에서 상위 기술로 캔슬되며 기술이 연결되는 것을 말한다. 슈퍼 캔슬은 정확한 입력을 요구하지만 한번 걸리면 슈퍼 콤보까지 확실하게 연결되기 때문에 막대한 대미지를 뺏을 수 있다.

가드 브레이크란 일종의 가드 불능기로 상대가 이 기술을 막았다 해도 강제로 가드가 풀리고 헤롱헤롱 상태가 되는 것을 일컫는 말이다. 슈퍼 콤보와 같이 게이지를 하나 소비하지만 가드 브레이크가 히트한 후에 슈퍼 캔슬을 사용하면 죽음으로 이끌 수 있기 때문에 기술 자체보다는 그 후의 연속기가 무서운 시스템이다.

카우보이를 연상케 하며 일발역전성이 높은 C·잭, 류·켄의 정통파계열로 꼽을 수 있는 카이리, 하단 킥이 무섭고 잠재능력이 높은 호쿠도, 점프공격이 강력한 프름·플루나, 순간적인 폭발력을 자랑하는 알렌 등이 스파 EX에서 새롭게 등장하였다.

살의의 파동에 눈을 뜬 격투게임
스파 EX 플러스 알파

「스트리트 파이터 EX 플러스 알파」로 넘어오면서 보스 캐릭터들 파워풀해진 모습과 몇몇 캐릭터의 기술 증가와 삭제, 필살기별로 그래픽을 강화하여 사뭇 다른 느낌을 준다. 그러나 가장 큰 변화 포인트는 신캐릭터의 등장이라고 할 수 있을 것이다.

게이지 하나를 소비하는 순옥살 아니 춘옥살을 사용하는 사쿠라, 비록 춘옥살은 위력은 약했지만 강한 통상기들로 보충하였다. 원거리전 황제인 달심은 뛰어난 기본기로 요가 파이어와 서서 강 킥만으로 적을 제압할 수 있을 정도였다.

이번 작품에서는 상당히 사이코적인 캐릭터가 여러 등장하는데 그 중에서도 사이크로이드 베타와 사이크로이드 감마를 들 수 있다. 류, 프름, 춘리, 알렌, 브레아, D·다크, 가루다, 카이리, 스컬로 메니아, 켄 등 각 캐릭터의 쓸만한 기술만을 사용하는 사이크로이드 베타는 주로 타격계 기술을 많이 가지고 있다. 반면 춘리, 스컬로 메니아, 브레아, 잭, 베가, 가일, 프름, 가루다, 다란 등의 기술들을 토대로 싸우는 사이크로이드 감마는 가일처럼 모든 커맨드가 모아서 사용하는 기술뿐이다. 그렇기 때문에 다루기는 사이크로이드 베타보다는 까다로우며 감마나 베타 모두 다양한 슈퍼 콤보를 가지고 있다. 여기에 한술 더 떠서 폭주의 개념을 도입한 살의의 파동에 눈을 뜬 류나 피의 봉인이 풀린 호쿠도가 등장한다. 아수라 섬공, 순옥살을 장비한 류, 연승격이나 연무를 장비한 호쿠도는 너무가 강력했기 때문에 게임의 밸런스가 붕괴되어 흥미를 감소시키는 요인으로 작용하였다.

전작보다 무거운 분위기를 나타내는
스트리트 파이터 3

97년에 등장한 스파2의 정식 계승자 「스트리트 파이터3」는 막상 해보면 즐거움보다는 어색함이 먼저 다가온 게임이었다. 시스템은 보다 전문화되어서 파워 유저를 위한 것으로 바뀌었고 움직임은 굉장히 무거워진 듯 하다. 게임 내용도 그랬지만 같은 시기에 나온 3D게임인 「철권3」와 「버파3」에 비해 그 인기는 매우 떨어졌기 때문에 게이머에게 크게 어필하지 못했다.



시스템적인 특징으로는 상대의 공격을 막고서 경화시간에 공격을 가하는 브로킹 시스템과 각 캐릭터가 3가지씩 가지고 있는 슈퍼 아츠중 하나를 골라서 사용하는 슈퍼 아츠 체인징 시스템이 채용되었다. 슈퍼 아츠는 공격만을 위한 기술이 아니라 에너지를 회복하거나 스피드가 빨라지는 등의 부가적인 요소도 포함한다.

또한 스파3는 체인 콤보, 제로 콤보의 진화 시스템격인 타겟 콤보를 새롭게 추가하였다. 타겟 콤보는 뱀파이어 시리즈의 체인 콤보처럼 모든 통상기가 이어지는 것은 아니지만 몇몇 통상기의 콤보가 지정되어 있어 순서대로 누르면 이어진다. 그리고 대전 화면중 에너지 게이지 밑에 또 하나의 게이지가 존재하는데 이것은 스턴 게이지로 중량급 캐릭터는 길고, 경량급 캐릭터는 짧게 만들었다. 다시 말하면 중량급 캐릭터는 경량급 캐릭터보다 더 맞아야 별을 본다는 얘기다.

그래픽은 왠지 촌티(어디까지나 주관적인 느낌)나게 보였지만 캐릭터 크기도 큼직하게 변했고 캐릭터들의 동작과 패턴의 자연스러움이 돋보이는 약간은 판타지틱한 작품이다.

밝아진 화면 그리고 EX필살기의 등장
스파3 2ND

97년 말에 등장한 스파시리즈중 가장 최신 작품인 「스트리트 파이터3 2ND」. 스파3의 마이너 체인지 작품으로 스파3와 차이점은 선택한 슈퍼 아츠를 상대가 도전해 올 때마다 바꿀 수 있으며 그래픽이 날카로웠던 전작에 비해 온화(?)하게 바뀌었다. 또한 같은 캐릭터로 처리되었던 윤과 양은 각각 기술이 다른 독립된 캐릭터로 나뉘었으며 숨겨진 커맨드로 고우키를 고를 수 있다. 가장 큰 차이점이라면 필살기를 EX필살기로 보다 강한 기술을 사용할 수 있다는 점. 슈퍼 아츠게이지를 일정량 소비하면서 발동되며 보통의 필살기에 비해 속도나 위력에 대폭 증가한다.



스파3 2ND도 스파3가 3D게임에 밀렸던 것처럼 「킹오파'97」의 존재로 이번에는 같은 2D 게임에 밀리게 되었다. 잘 들어가지 않는 연속기들 킹오파'97에 비해서 너무나 색깔이 짙은 캐릭터 성(휴고나 등장할 때는 멋있더니 싸울 때에는 팬티만 입고 싸우는 유리안), 선조 빨인 스파2와 크게 다르지 않는 게임성… 이 게임은 중년을 위한 게임이 아니었나 싶다. 강한 모습의 고우키도 숨겨진 캐릭터로 등장하여 일정한 커맨드를 입력하면 고를 수 있다. gC

요시정3

글: 박정성
그림: 정종석

「철권3」의 캐릭터 중 요시미츠라는 캐릭터는 언제나 엉뚱하고 이상한 행동을 하지만 실제로는 아주 인정 많고 박사를 잘 따르며 게임을 좋아하는 순진한 면도 있다. 이런 요시미츠에게 험난한 모험이 펼쳐진다. 자신이 잃어버렸던 팔을 박사에게 다시 얻고 그 은혜를 갚기 위해 시작되는 국내 미공개의 비하인드 스토리. 과연 요시미츠는 박사의 은혜를 어떻게 갚을 것인가?





앗! 오락실! 참새가 방앗간을 그냥 지나칠 수야 없지!!
잠시후
크아악!
이게 아니야. 내가 이렇게 무참히 깨지다…크윽!
쿵!
이거 바보 아냐? 오락 몇 번 졌다고 거품까지 물고 기절하다니. 쯧쯧….
50번이 몇 번이냐? 웅알웅알.
우가 우가
에이~. 재수 옴붙었네.
다음날 병원이 아닌 난데없이 UFO 생체 실험관에 끌려온 요시미츠…. "랄라라♬"
끄…으응
위이잉~ 윙
연구가치가 있는 지구인이겠는걸.
정말 그렇군요.
꼭! 여기서 생체실험을 당하면서 인생을 마칠 수야 없지. 나의 임무를 완성해야….
그렇다면!!. 364계 줄행랑이다. 와자뵤!!
와장창
우핫하하~~. 나 요시미츠를 깔보지 마라 말이야.
아아앗 안돼!
거봐. 안된다고 했잖아.
출구는 저쪽인데.
야. 너 그냥 가라. 용기 잃지 말고 쯧쯧…
흑!
외계인의 충고대로 용기를 잃지 않는 요시미츠. 우연히 바이오하자드 촬영장을 지나가던 도중…
앗! 저것은 투신!
너무 과로하지 말아요! 중요한 씬인데 코피까지 흘리면…;
끄-응 알았어요
게다가 때마침 피까지! 기회다!
최아
기나긴 여행을 마치고 무사히 돌아왔다고 해야 하나?
다녀왔습니다. 박사님 흑
요시미츠 무사히 돌아왔구나. 투신의 피는 가져왔겠지.
흑!
바바바
드디어 박사는 어여쁜(?) 딸에게 투신(헌터G)의 피를 주입했는데 그게 좀…
분위기가 좀 심상치 않은데…
으아악 쿠엑~
철퍽
투신이라는 헌터의 피를 딸에게 투입한 결과는…. 요시미츠는 박사의 은혜를 이렇게 갚을 수밖에 없었다.
THE END 1998.4.16 ART BY JS

박 모씨의 공정거래 일기



박 모씨 프로필
성명 : 박 모씨
나이 : 고 3
출생지 : 모름(월남했다는 소문도 있음)
취미: 아무데나 전화를 걸어 '브레스토 파이아' 하고 소리를 지른 후 끊어 버린다.
이상형: 니나와 같은 성격파탄자(?).
좋아하는 것: 반항하기 (특히 경찰 앞에서)
나 박 모씨는 정정당당한 거래를 추구한다.
10만원대로 좋은 워크맨을 살수 있겠지?
반짝
반짝
현금 카드
쓱
하지만 세상살이는 그리 만만치 않기에 항상 손해를 본다.
쟤 10만원 짜리 워크맨을 19만원에 샀다며….
그것도 카드로 긁어서 환불도 안된대.
또끔
그래… 오늘은 그녀를 위해 N64를 파는 날.
나 간거야?
흑
선물할 돈이 없어 너를 떠나보내기에 두 눈이 뜨거워 지는구나.
흑흑
드디어 용산에 도착
용산 라네
자 어디먼저 발을 들여놓을까나…, 우선 긴장을 바짝하고 차근차근 순서를 밟도록 하자.
N64
음…여기 한번 들어가 볼까…?
쓱
망설이지 말고 한 번 들어와 봐요, 학생 싸게해 줄게.
엉청 싼 게임 샵
N64
싸다
저 아저씨는 인상이 더럽군…, 상대방의 마음을 잘 읽어야만 거래에 성공한다.
학생! 싸게 해줄께!
싸다!
그래… 다른 데로 가는거야….
홱
앗! 학생 어디가, 좀 보고가지 않고! 학생
음…, 여기는 어떤가 한 번 볼까?
엉청 더 싼
학생 그래 그래 한 번 들어와서 보고가렴!
그러나 저 아줌마는 상냥한 얼굴과 부드러운 말투로 유혹하려는 양의 탈을 쓴 늑대인지도 모른다….
좋은 물건이 아주 많이 있단대
그래 가게는 이곳 말고도 많아 가자….
홱
딴 가게도 마찬가지야, 기다려봐….
아, 어디를 가면 공정한 거래에 성공 할수 있을까…? 지금 내가 가야할 곳은 도대체 어디란 말인가…?
하아
잠시후
그래! 이 가게를 목표로 삼자.
무조건 싼
아저씨 N64 팔려고 그러는데 얼마예요?
응?
드르륵…


요즘 그거 살려는 애가
없어서 별로 못 줘.
얼마 예상하고 왔는데?
최고의 게임
음…
처음부터 고단수 기술을
사용해 오는군…
하지만 그리 쉽게
당할 내가 아니지…
요즘 N64가
얼마인데요?
박
아까 말했듯이 별로 못 줘.
진짜로 많이 쳐서
8만원에 해주지.
애개…
겨우!!
후훗 어리석군…
내가 그렇게 간단히 당신의 손아귀
에 N64를 쥐어 줄 것 같으냐?
가소롭군….
꼬옥
(가는척 해보자…)
그럼 할 수 없네요….
Bye Bye
앗! 학생! 잠깐만.
도대체 얼마에
해 줬으면 하는데?
(내 예상 목표 10만원…)
10만 5000원에
안되나요?
꾹!
척
뭐야? 그럼 우린 남는게 없다니까
그러네…
좀 다운시켜 봐.
남는 게
없어!
이제부터 교란작전
아! 저도 말이예요, 이런거
함부로 팔고 싶지 않은데
집에서 IMF한파 때문에,
흑흑….
흑!
윽!
이놈이 지금 술수를 쓰고 있군. 나도 용산에
몸 담근지 벌써 20년 째다. 지금 5000원을
미끼로 10만원에 팔려는 모양인데,
절대 질 수 없지!
그래도 학생
조금 깍아봐.
우리도 뭐가 남는 게
있어야지. 안그래?
(음…세게 나오는걸? 하지만 나는 그녀를 위해서니까
절대 물러설 수 없지) 아저씨~~
그래도 용산이 잘 쳐준다고 해서 이렇게 인천에서
여기까지 왔는데,
제발 좀 잘 부탁드려요. 예?
엉
엉
엥?
우웃! 저것이 진실일까,
사실일까? 이런 필살기에
당할 줄이야…크윽
끄
응
그…그래 좋아.
그럼 10만원에 결정짓자.
우리도 진짜 남는게 없걸랑?
무조건 싼 가게
(웃! 이제 끝이군…)
휴우— 안되는데… 좋아요!
5000원은 제가 일이라도 해서
벌어야죠, 뭐. 그럼 그렇게 주세요
결국 나는 해냈다.
그녀를 위해….
꼬옥
여보쇼—
어서 소금
뿌려—
박
이얏호—
나는 서울에 살고있대

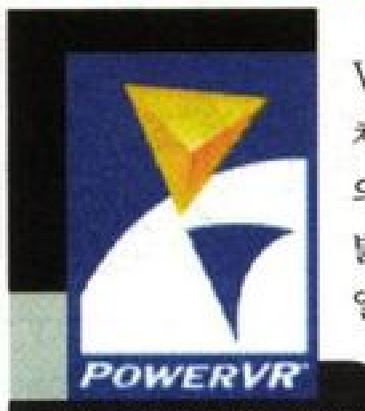
PlayStation 연구실



새턴의 후속기종인 카타나가 마침내 '드림 캐스트'라는 색다른 명칭으로 공식 발표되었다. 히타치의 128비트 프로세서 SH-4, NEC의 파워 VR(PowerVR) 2 그래픽 칩 세트 등의 막강한 스펙으로 무장하여 예상보다 훨씬 엄청난 성능을 자랑할 것으로 보인다. 그렇다면 세가의 이 슈퍼 머신에 대응하여 SCEI는 과연 어떠한 조치를 취할 것인가? 당분간 플스 체제를 그대로 유지할 것인가, 아니면 조속한 시일 내에 플스 후속 기종을 공식적으로 발표할 것인가? 이번 달 플스 연구실에서는 지난 달에 이어 파워 VR 2와 부두 2를 중심으로 플스 후속기종의 그래픽 칩에 대한 예상을 해보기 한다.

플스 후속기종에 채택될 그래픽 칩의 향방은?

세가의 최후 선택, 그것은 파워 VR 2



세가는 결국 파워 VR을 선택했다

드림 캐스트가 파워 VR 2를 그래픽 칩으로 채용했다는 사실은 세가의 공식 발표에 의해서 밝혀졌다. 하지만 예전에 알려진 바로는 세가는 드림 캐스트의 개발 초기에 3Dfx사의 부두 칩(Voodoo)을 사용할 예정이었다. 그런데 무슨 이유에서인지(국산품을 애용하자는 취지인가?) 갑자기 NEC의 파워 VR 쪽으로 선회하였다. 그로 인해서 급기야 3Dfx와 법정 소송까지 벌이게 되었고 결국 패소하였다. 그러나 소송에서 패소했음에도 불구하고 세가는 파워 VR을 포기하지 않았다.

파워 VR 2란 무엇인가?

파워 VR 2는 NEC사와 비디오로직(Video Logic)사가 공동으로 개발한 그래픽 테크놀러지 파워 VR의 차세대 버전이다. 비디오 로직사가 연구와 개발을 담당했으며 NEC가 자사의 실리콘 제조와 엔지니어링 기술을 이용하여 제작하였다. NEC사와 비디오로직사는 파워VR 칩을 사용하여 PCX 1과 PCX 2라는 3D 그래픽 카드를 출시한 바 있는데, 파워 VR 2는 성능면에 있어서는 PCX 2의 5배, 최대 비율로는 PCX2의 2배에 해당하는 성능을 보여준다.

세가가 파워 VR 2를 채용한 이유는?

그렇다면 세가가 파워 VR 2를 채용한 이유는 무엇일까? 그것은 바로 새턴의 고질적인 약점으로 항상 지적되었던 빈약한 3D 그래픽을 대폭 강화시키기 위한 것이라고 생각된다. 실제로 새턴의 그래픽 기능을 담당하는 그래픽 칩 세트인 VDP 1(스프라이트, 폴리곤, 입체 표면 처리)와 VDP 2(배경, 2개의 회전 평면이 포함된 5개의 동시 발생 평면 처리) 는 2D 그래픽은 훌륭하게 소화해낼 수 있지만, 3D 그래픽의 처리는 조금 딸리는 면이 있다.

반면, 플스의 그래픽 프로세싱 유니트(GPU)는 R3000A에 내장된 폴리곤 연산 유니트(GTE)의 뛰어난 기능을 바탕으로 적은 램(2MB)에도 불구하고 3D 그래픽을 훌륭하게 처리할 수 있다. 하지만 플스는 램이 부족하기 때문에 아직까지도 2D 그래픽 게임은 새턴 2D 게임에 비해 떨어지는 것이 사실이다.

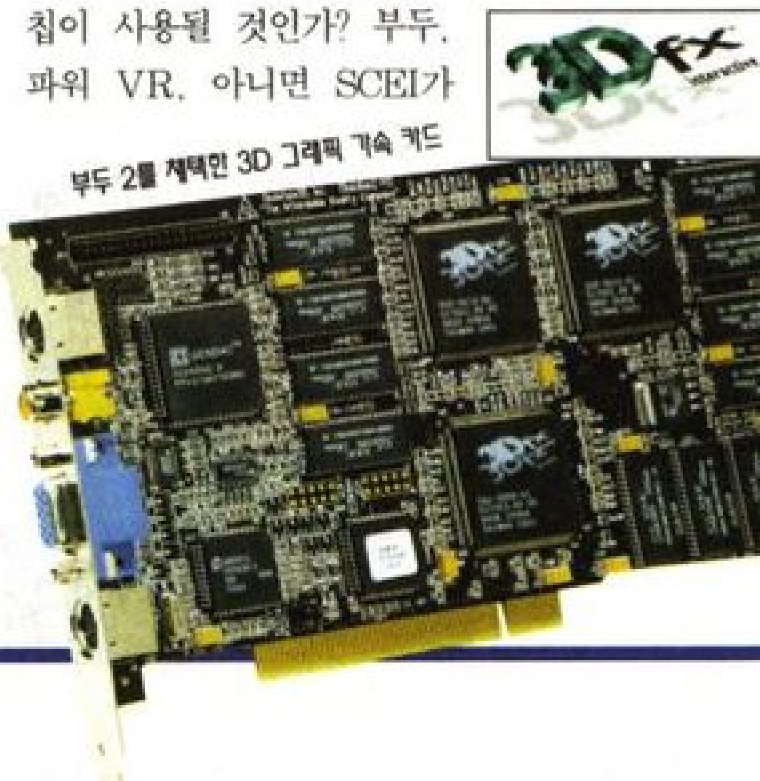


3D 그래픽 처리에 뛰어난 플스의 그래픽 프로세싱 유니트

플스 2에 사용될 그래픽 칩은?

그렇다면 플스의 후속기종에는 어떤 그래픽 칩이 사용될 것인가? 부두, 파워 VR, 아니면 SCEI가 자체 개발한 그래픽 칩? 현재로서는 어떤 것이 사용될 것이라는 정답을 내릴 수는 없다. 이중에서 그나마 확률이 높은 쪽을 들라고 한다면 3Dfx사의 부두 2를 들 수 있다.

부두 2를 채택한 3D 그래픽 가속 카드



그 이유는 세가가 이미 파워 VR을 채택하였기 때문에 자존심(?)때문에서라도 부두 2에 눈을 돌릴 가능성이 크기 때문이다. 부두는 이미 타의추종을 불허하는 3D 그래픽 가속 칩의 확고부동한 표준이 되었으며 성능면에 있어서도 상당히 뛰어나다. 그래서 리바, 베리떼 등 많은 종류의 가속칩이 있지만, 대부분의 3D 게임들이 부두를 지원하고 있기 때문에 3D 그래픽 가속 카드의 대부분이 부두를 채택하고 있다. 이러한 범용성과 성능을 보더라도 SCEI가 부두 2의 사용을 한 번쯤 고려해볼 만도 할 것이다.

부두 2란 무엇인가?

부두 2는 3Dfx사가 개발한 부두 그래픽 테크놀러지의 차세대 버전이다. 192비트 메모리 구조와 50 BOPS(1 BOPS: 초당 10억 연산)이상을 전달하는 초당 2.2 기가 바이트의 메모리 대역폭의 기본 구성을 가진 그래픽 칩 세트로 부두 1과 비교했을 때 3배 이상의 성능을 가졌다.



뛰어난 성능을 가진 부두 2 그래픽 칩 세트

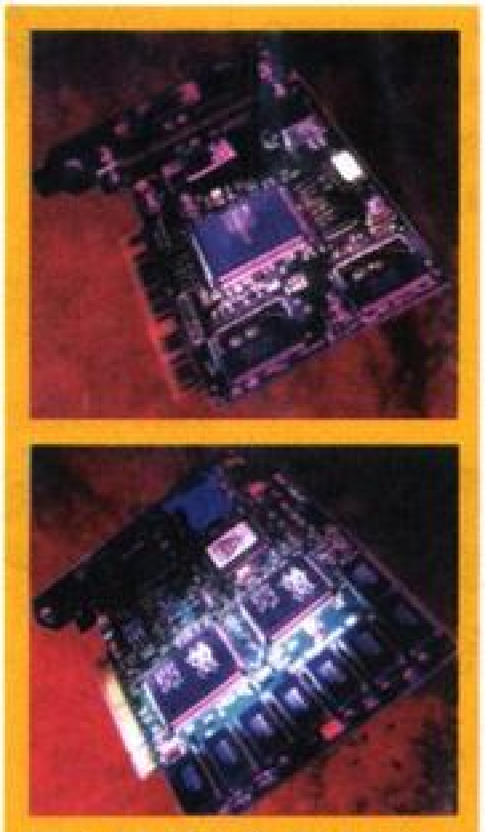
파워 VR 2 VS 부두 2

그런데 과연 SCEI가 부두 2 한 가지만 놓고 플스 2의 그래픽 칩으로 채택할 것이냐, 아니냐를 결정할 것인가? 아래의 〈표1〉을 살펴보면 SCEI가 파워 VR를 전혀 배제하지 않을 수 없다는 사실을 알 수 있다.

〈표1〉 파워 VR 2와 부두 2의 비교

특징	파워 VR 2	부두 2
가격($100이하)	O	×
단일 칩	O	×(3개의 칩과 RAMDAC)
낮은 발열량	O	×
3D와 2D	O	×
1024×768상에서 게임 플레이 가능	O	×(카드 2개일 경우)
원 칩 Z-버퍼 디자인, Z-버퍼의 정밀도	O, 32비트	×, 16비트
통합된 프레임 버퍼와 텍스처 메모리	O	×,(비싼 추가 비용)
VQ(Vector quantization) 텍스처 압축	O	× (8비트 압축만)
체적측광 영상	O	×
하드웨어 지원 다중	모드	O,(256 모드)
포그(안개)		×(1 모드만)
렌더링 지연	O	×
하드웨어 반투명 분류자	O	×
범퍼 맵핑	O	×(소프트웨어만)
전 화면 안티엘리아어싱	O	×
이방성(異方性) 텍스처 필터링	O	×
윈도에서의 3D	O	×
100MHz 클럭 속도	O	×(90MHz)
최대 32MB 램 용량	O	×(최대 12MB)
DVD 지원	O(MPEG2 지원)	×

〈표1〉을 보면 파워 VR 2가 부두 2보다 가격이나 성능면에 있어서 월등하게 앞서고 있다는 것 쉽게 알 수 있다. 현재는 게임기용으로는 나온 제품이 없으므로 PC용 그래픽 카드 측면에서 구체적인 예를 들어보도록 하겠다.


부두 2, 파워 VR 중 어느 쪽이 플스 2에…

우선 가격적인 측면에서 보면, 파워 VR은 $100(한화로 14만원)정도이지만 부두 2는 $250의 기본 가격에 $30가량의 저가형 2D 카드를 추가해야 한다. 하지만 파워 VR은 2D 기능이 내장되어 있어서 별도로 구입할 필요가 없다. 이 사실을 다른 시각으로 생각해보면 세가가 앞으로 등장할 드림 캐스트용 2D 그래픽 게임(킹 오파 같은 2D 격투게임)을 염두해두고 파워 VR을 선택한 것은 아닐까?

해상도 측면에서는 1024×768 모드상에서 게임을 플레이할 경우, 부두 2의 경우는 8MB 램을 가진 두 개의 카드를 장착해야 하지만 파워 VR 2는 한 개의 카드만으로도 충분하다.

마지막으로 DVD의 지원 문제이다. 물론 플스 2가 DVD 방식을 반드시 채택한다(세가도 채택하지 않았음)는 근거는 없지만 미래를 생각한다면, DVD 방식을 전격적으로 채택할 가능성도 있다. 파워 VR이 DVD를 지원하는 반면, 부두 2는 이를 지원하지 못하기 때문에 DVD 방식을 채택하려면 SCEI도 별 수 없이 파워 VR을 사용할 수밖에 없게 되는 것이다. 이외에도 여러 가지 면에서 부두 2가 파워 VR에 비해서 부족한 면이 많지만 3가지 측면만을 보더라도 파워 VR 역시 SCEI에게 충분한 매력(?)을 줄 만하다.

드림 캐스트를 능가하기를 바라며…

현재로서는 플스 후속기종에 어떤 그래픽 칩 세트가 채택될 지에 대한 결론은 내릴 수 없다. 다만, 어떤 그래픽 칩 세트가 채택되더라도 플스 후속 기종의 성능이 세가의 드림 캐스트에 필적하거나 이를 능가하기만을 바랄 따름이다. 아무튼 SCEI가 조속한 시일 내에 구체적인 발표를 했으면 좋겠다. gC

미니 연구실

앗! 이거 버그(?) 아냐?

플스, 새턴, N64 게임을 막론하고 비디오 게임기용 게임은 PC용 게임보다 디버깅(프로그램의 오류를 고치는 것) 작업기간이 훨씬 오래 걸리는 것이 대부분이다. 왜냐하면, PC용 게임은 CD로 되어 있다고 하더라도 하드 디스크에 데이터를 저장, 삭제가 가능하기 때문에 버그가 발견되면 패치 버전을 따로 만들어서 배포할 수 있지만, 비디오 게임은 패치 버전을 만든다는 것이 아예 불가능하기 때문에 디버깅 작업을 더욱 세밀하게 해야 하기 때문이다. 비디오 게임기의 이러한 핸디캡 덕분(?)에 게임기용 게임은 PC용 게임에 비해서 버그가 그다지 많지 않다. 그러나 아무리 뛰어난 인간이라고 할 지라도 실수는 있는 법! 이번 미니 연구실에서는 근래에 나온 플스 게임 중 버그를 발견한 두 가지 게임을 살펴보았다.

55분 대화를 주의

김전일 소년의 사건부 -지옥 유원지 살인사건-

이 게임의 기본적인 패턴은 매시간 30분부터 54분까지 플레이어가 게임을 진행하다가 55분이 되면 자동적으로 일정한 지역으로 이동하게 된다. 그런데 시간이 55분이 되었을 때, 다른 사람과 대화를 하면 게임이 더 이상 진행할 수 없게 된다 이 상태가 되면 플레이어가 이동을 하더라도 대화를 인물의 얼굴이 앞쪽에 계속 나타나고 설령 사라지더라도 게임 진행이 안된다. 그러므로 55분이 되기 직전에 다른 사람과 대화를 해서는 안된다.


○55분이 되기전에 대화를 나누자

○55분이 되면 게임이 이상하게 되버린다

다니엘이 유령으로!

패러사이트 이브

이 버그는 게임 자체가 가진 버그라고 하기보다는 액플 코드에 의해서 발생하는 버그라고 할 수 있다. 우선, 액플 코드 '달리는 속도 빨라짐(80070E70 002C)'를 적용한 다음, 게임을 플레이해보자. 게임을 계속 진행하다가 두 번째 날에 미국 자연사 박물관에 오게 되면 재빨리 아야를 문쪽으로 이동시키자. 그러면 화면이 바뀌면서 박물관 수위가 등장하는데, 이때 다니엘이 굳어진 상태로 문을 뚫고 들어가 버린다(마치 유령 같다!)

○다니엘이 문을 뚫고 들어가 버린다



FF VIII의 체험판 수록으로 그 기대가 더욱 고조된다

브레이브 펜서 무사시전



마침내 7월 16일로 발매일이 확정된 「브레이브 펜서 -무사시전-」. 그러나 발매일보다 중요한 것은 바로 이 게임에 「파이널 판타지 VIII」의 체험판이 수록된다는 점이다. 스퀘어는 예전에도 「토발 1」에 「파이널 판타지 VII」의 체험판을 수록하여 판매량을 끌어올리는 전략을 구사하였는데, 이번에도 똑같은 판매 전략을 이용하는 것이다. 사실이야 어쨌든 이 게임에 대한 플레이어들의 기대가 한층 커질 듯하다.

▶제작사: 스퀘어	▶장 르: 액션 RPG
▶발매일: 7월 16일	▶발매가 : 5,800엔

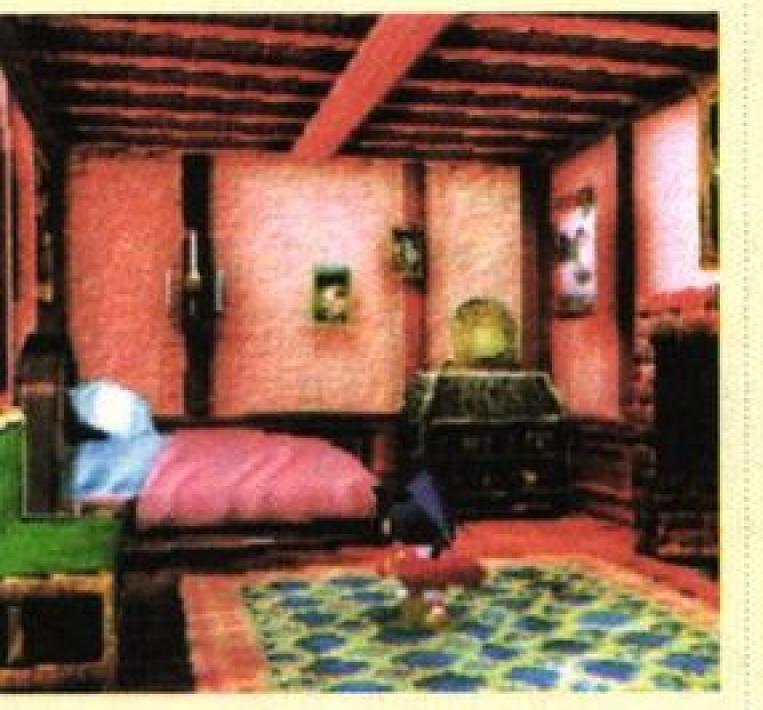
무사시의 활동 무대와 엑스트라 캐릭터 완전 공개

게임의 주인공인 무사시는 특별 대우를 받아서 그런지 야쿠이닉 성 안에 살고 있다.(왕국의 중요한 손님이라서 그런 것일까?) 그의 방은 혼자 살기에는 부담스러울 정도로 아주 넓으며 바닥에는 화려한 융단이 깔려 있다.

벽에는 고가인 듯한 수많은 그림과 촛대, 시계, 난로, 그리고 소파 등이 갖추어져 있다. 또한 무사시의 체구보다 4배이상 큰 거대한 침대가 놓여 있다.



이게 침대냐! 황공모함이지~



이렇게 큰 방을 쓸 정도로 특별 대우를 받고 있다

평화를 누려온 녹색의 왕국

야쿠이닉 왕국



녹음에 둘러싸인 채 온화한 국왕과 왕비의 지배를 받으며 평화를 영위해오고 있는 유서 깊은 왕국이다. 이 나라의 지하에는 대표적인 에너지「번쵸타이트」가 풍부하게 매장되어 있다. 왕국 근처에는 먼 옛날부터 우호관계를 맺어오고 있는 국가인 「르코아 제국」이 있다. 발전된 기술을 가진「르코아 제국」과 자원이 풍부한「야쿠이닉 왕국」이 상호 보완적인 관계를 맺어 증기기관을 비롯한 여러 가지 기술을 발전시켜 오고 있다.

무사시가 거주하고 있는 장소

야쿠이닉 성

왕국의 고지대에 우뚝 솟아있는 성으로 왕국을 통치하는 국왕과 왕비가 살고있는 방 이외에도 수많은 방들이 있다. 또한 국민들이 자유롭게 이용할 수 있도록 다양한 시설이 있는 듯하다. 무사시도 이곳에 자주 출입한다.



성의 면회장소. 중앙에 유겔이 있다. 이곳에서 무사시는 도대체 어떤 사람들을 만나게 될까?



성의 집사로 나이가 아주 많지만 성을 방문하러 온 사람들을 혼자 도맡아서 상대해준다. 무사시에게 많은 도움을 줄 인물일까?

책을 좀 읽어볼까나?

도서관

아쿠이닉 성 중앙에 있는 궁중 도서관으로 낮에도 저녁처럼 어두운 것은 책이 너무 많기 때문이다. 무사시는 이 세계의 문자를 읽지 못해서 그런지 도서관에서 근무하는 하치노스 사제가 대신해서 책을 읽어준다. 책의 수량은 엄청나게 많으며 이 야쿠이닉 지방에 관련된 역사나 대대로 전해져 내려오는 전설 등을 모두 알 수 있다. 잘 보면 「검호무장」에 관련된 책을 찾을 수 있다.



야쿠이닉 성의 도서관에서 근무하는 궁중사제로 책에 대해서 해박한 지식을 가지고 있다. 호모 같은 말투를 쓰는 것이 약간 신경이 쓰인다





이곳이 바로 도서관이다. 책이 정말 많군!



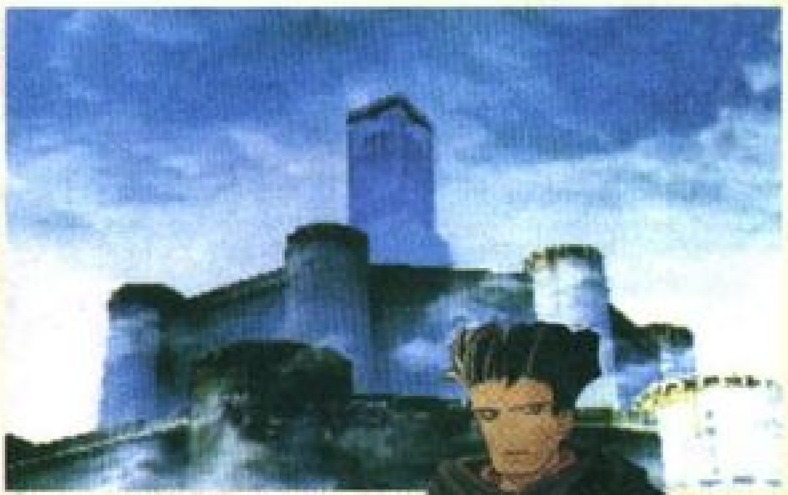
호모 같은 말투로 이야기하는 사제이지만, 무사시에게 책을 읽어준다



성에 있는 사용인들을 관리하고 있는 인물, 참고로 말하자면 이 성에 있는 사람들은 고기에 관련된 이름을 가진 이름이 많다고 한다

적국인가? 우호국인가?
르코아 제국

르코아 제국은 아쿠이닉 왕국의 이웃나라로 증기기관 등의 뛰어난 기술을 바탕으로 압도적인 공업력을 가진 공업 제국이다. 지금으로부터 약 160년 전에 이 르코아 제국에 「무사시 전설」에 등장하는 "어둠의 마인"이 출몰하였다고 한다. 어둠의 마인의 출현으로 인해서 르코아 제국은 초토화될 정도로 엄청난 피해를 입었다. 현재는 옛날의 강대한 제국으로 부활하기 위해서 테키라 총통이 적극적으로 부국강병책을 추진하고 있다. 아쿠이닉 왕국과는 우호관계를 맺고 있지만, 최근 이 나라에서 불온한 움직임이 포착되고 있어 왕국의 우호관계에 머지않아 어두운 그림자가 드리워지기 시작하는데….



뛰어난 공업 기술을 가진 르코아 제국.
그러나 이 제국에도 어두운 그림자가…



테키라 총통의 꼬봉(?)
워커 대좌

테키라 총통의 오른 팔로서 암약하고 있는 제국 최고의 장교로 아주 냉정하고 침착한 성격을 가지고 있다. 무사시의 행적 등의 정보를 수집하여 서서히 궁지에 몰아넣으려는 계획을 가지고 있는 듯하다.



아주 냉정한 성격을 가졌지만, 가끔은 우렁차게 소리를 지를 때도 있다. 무사시와의 결전의 날이 다가온 것일까?

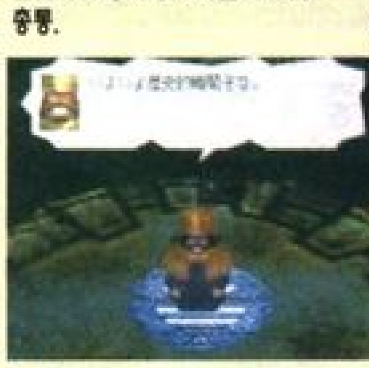
강대한 제국의 불활을 꿈꾸는 독재자
테키라 총통

예전의 강대한 르코알 제국으로 부활시키기 위해 부국강병책을 추진하고 있는 제국의 지배자. 우호관계를 맺고 있는 아쿠이닉 왕국을 배신하고 이 세계의 에너지 자원인 "빈쵸타이트"를 독점하려는 계획을 세우고 있다.





눈빛이 이상하게 빛나는 테키라 총통.



그가 말하는 '역사적인 순간'이란 무엇을 의미하는 것일까?

르코아 제국군의 장교들

무사시의 앞을 계속해서 가로막는 르코아 제국군의 장교들. 이야기의 서막에서 르코아 제국군의 볼드 소위에 의해서 피레 공주가 납치를 당하는 일이 발생한다. 이외에도 자매인 브란디 대위와 리큘 중위 등의 적들이 계속 공격해온다. 이들의 공격 방법이 변하는 것에 따라서 특수한 전투가 되는 것 같다. 때로는 제국군이 자랑하는 증기기병과 함께 등장하기 때문에 상당한 고전이 예상된다.

가면을 쓴 무대포의 사나이
볼드 소위

가면을 쓰고 있어서 얼굴을 볼 수 없지만, 체격은 아주 좋다. 제국이 자랑하는 메카 기병을 통솔하여 무사시의 앞에 나타난다. 무사시에게 계속해서 패배하지만 그래도 의지를 가지고 끊임없이 덤벼든다. 말할 때마다 '빼(ㅅ)'라는 말을 붙이는 특이한 버릇이 있다.





무사시와 싸우려는 볼드 소좌. 정말 이상한 녀석이군!

냉정한 닌자 타입의 정보원
브란디 대위

르코아 제국군의 정보부를 담당하고 있는 여자(닌자 타입). 냉정하고 신속하게 임무를 수행하는 정보원으로 잘 단련된 몸을 무기로 하여 무사시를 공격해온다. 리큘 중위의 언니이기도 하다.



브란디 대위에게 완전히 어린애 취급을 당하는 무사시. 그녀의 왼팔에 장착되어 있는 무기에 주의하자



리큘 중위

언니인 브란디 대위와 마찬가지로 르코아 제국의 정보부를 담당하고 있는 여자. 냉정한 언니와는 성격이 정반대의 성격을 가지고 있으며 평소에는 항상 긴장하고 있다. 이 때문에 임무에 실패하여 언니에게 혼이 나기도 한다.



무사시를 무찌를 수 있다고 자신있게 말하는 리큘. 그러나 왠지 실패할 것 같은 느낌이…



왠 도둑놈들?
리더즈 폭스

리더스 폭스의 멤버들은 각자가 무사시의 머리를 차지하기 위해서 경쟁한다



리더스 폭스라고 하는 정체불명의 도적대. 이 도적대는 에드와 벤, 그리고 토포의 3명의 멤버로 구성되어 있다. 이들과 르코아 제국과의 관계는 현재로서는 알려진 바가 없다. 이들은 멤버 전원이 자신이 이 집단의 리더라고 생각하고 있다. 모두 보통내기들이 아니라서 자신이 리더라고 주장하는 것 때문에 곤란에 처하는 일이 종종 발생한다. 사이가 아주 나쁘기 때문에 미래에 대한 불안감을 느끼고 있어서 만일을 대비해 도둑질을 열심히 하고 있다.

천재 리더 에드



리더스 폭스의 꼬마 대원으로 IQ가 높아서 머리가 아주 좋다. 그래서 인지 자기 자신을 천재라고 지칭한다. 몸집이 아주 작아서 민첩하게 행동할 수 있다.



자신을 천재라고 칭하는 에드. 뛰어난 머리를 사용해서 무사시를 패배시킬 수 있을까?

거한 리더 밴



두건을 쓰고 한 손에 거대한 언월도를 들고 있는 사나이. 자기 자신을 거한 리더라고 말할 정도로 큰 몸집을 자랑한다. 그런데 그가 등에 짊어진 바구니 안에 무엇이 들어 있을까?



무사시의 앞길을 가로막고 서 있는 밴. 정말 무섭군(?)

패션 리더 토포



큰 귀가 붙어 있는 헤어밴드를 머리에 하고 있는 자칭 패션 리더(광고에 들어 본 듯한 말인데?). 자신이 개최하는 파티에 무사시를 불러들여서 없애 버리려는 듯하다. 여자라는 점을 이용해서 싸운다고 한다면 혹시 재미있는 일이라도….



발 아래에 컨트롤러 버튼의 마크가? 이곳에서 도대체 어떤 전투가 벌어질까?

무사시의 앞을 가로막는 보스들

제국이 자랑하는 증기 전투기
스팀 나이트



이전에도 한 번 공개되었던 적 병기로 발아래에서 나오는 증기를 원동력으로 움직인다. 인간과 비슷한 형태를 하고 있으며, 손에 든 거대한 철주로 무사시를 공격한다. 그런데 이 녀석의 약점은 과연 어디일까?



체인이 달린 철주로 공격하는 스팀 나이트

해골 머리와 전갈 꼬리를 가진 보스
스콜피온



거대한 몸집과는 어울리지 않게 빠른 공격을 가하는 보스 스콜피온이 무사시를 기다리고 있다. 이 보스는 긴 꼬리로 이용하여 무사시를 압박해온다. 또한 고속으로 돌진해오거나, 입에서 썬더 브레스를 발사하기도 한다. 전투 장소가 아주 좁기 때문에 구석에 몰리지 않도록 주의해야 한다.

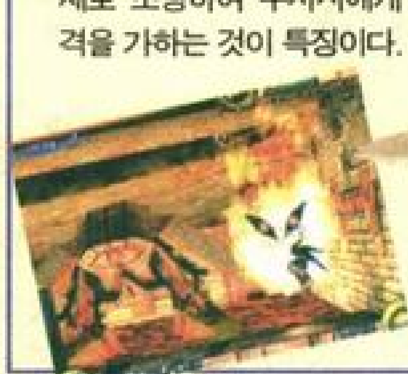


벽 가장자리에 몰리게 된 무사시. 여기에 걸리면 스콜피온이 입에서 선더 브레스를 발사한다

불꽃을 자유자재로 조정하는 가디언
레리크스 키퍼



이전에 한 번 공개된 바 있는 레리크스 키퍼. 무사시를 발견하면 일어서서 큰 소리를 내며 천장을 떠받친다. 거대한 불꽃을 자유자재로 조정하여 무사시에게 공격을 가하는 것이 특징이다.



화염이 다가온다! 불꽃이 없는 쪽으로 점프해서 피해야 할까?

무사시, 그의 정체는 과연 무엇일까?



이제까지도 그 정체가 불분명한 무사시. 그러나 아쿠이닉 왕국에서 옛날부터 전해져 내려오는 구세주의 전설을 살펴보면 무사시의 정체를 알 수 있지도 모른다.

'지금으로부터 160년 전, 갑자기 「어둠의 마인」이 된 마물이 나타나 아쿠이닉의 빈초타이트를 훔쳐갔다. 이 마인이 지나간 이후, 곳곳에서 괴물이 나타나기 시작했다. 왕국이 멸망의 위기에 처하게 되자, 국왕은 즉시 나라의 아가씨들에게 대대로 전해져 내려오는 「영웅소환」을 실행한다. 이것은 소환용 빈초타이트를 마음속으로 빌면서 영웅을 불러내는 능력으로 무사시라고 하는 이름의 이도류 검사를 소환했다. 무사시는 마인과 격렬한 전투를 벌이다가 마지막에 「빛의 검 레이건트」로 성 뒷쪽의 「나선형의 탑」에 가까스로 봉인했다.

시간은 흘러 어느 날 무사시가 숙적 코지로와 결전을 벌이려고 하던 중, 갑자기 수수께끼의 빛에 둘러싸였다. 섬광에 한순간 정신을 잃은 무사시가 다시 정신을 차렸을 때에는 전에는 한 번도 본 적이 없는 다른 세계에 와 있었다.'

이 전설에 나오는 사람이 바로 무사시일까? 그리고 그를 소환한 것은 무엇이고 그 목적은 무엇일까?



이 전설을 통해서 베일에 싸인 무사시의 정체를 알 수 있을 지 모른다.





솔리드 스네이크, 그의 활약이 멀지 않았다

메탈기어 솔리드

「파이널 판타지 Ⅷ」과 더불어 98년에 가장 주목받고 있는 게임 중의 하나인 코나미의 전술 첩보 액션 「메탈기어 솔리드」가 7월 23일에 출시될 예정인 「실황 파워풀 프로야구 '98 개막전」에 체험판으로 수록된다. 이제 발매일인 9월 3일까지 기다리지 않아도 이 게임의 실체를 조금이나마 맛볼 수 있게 된 것이다.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 전술 첩보 액션
▶발매일: 9월 3일 ▶발매가: 6,800엔

METAL GEAR SOLID

메탈기어 솔리드의 체험판 기초 공략

21세기초 알래스카 폭스 제도의 바다. 원자력 잠수함 디스커버리가 세드 모세라 섬을 향해서 계속 잠항하고 있다. 그 이유는 특수부대 폭스 하운드가 핵병기 폐기장을 점거했기 때문이다. 그들은 부대의 전 사령관이었던 "빅보스"의 시체의 반환을 정부에 요구하면서 이것이 받아들여지지 않을 경우, 핵을 사용할 것이라고 선언했다. 이에 정부에서는 구 폭스 하운드의 대원이었던 잠입의 천재인 코드네임 "솔리드 스네이크"를 파견하기로 하는데….

동영상에 뒤지지 않는 생생한 폴리곤 데모

이전에 소개되었던 오프닝 데모와는 별도로 플스 기동 시에도 데모 장면이 나온다. 임무를 하달받을 당시의 사령관과의 대화. 그리고 소형 잠수정으로 섬에 접근한 다음, 잠수하여 폐기장의 반입 도크로 향하는 솔리드 스네이크의 모습이 그려진다.





○잠수함에서 발사된 소형 잠수정에서 주인공 스네이크가 나온다



카운트 다운 5, 4, 3, 2, 1



잠수해서 섬으로 접근하는 스네이크

적의 본거지에 도착

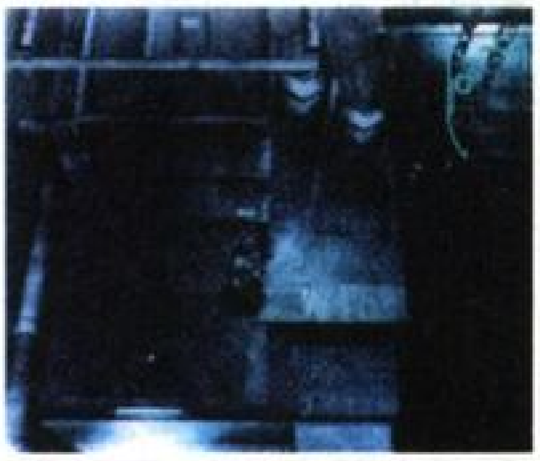
세드 모세라섬의 핵병기 폐기장. 이곳의 잠수함 반입 도크에 도착한 스네이크는 작전본부와 연락을 취하여 지상 루트는 중앙 엘리베이터 밖에 없다는 사실을 확인한다. 반입 도크에 설치된 컨테이너 때문에 수많은 사각 지대가 생기므로 적병사의 눈을 속이는 것은 그리 어렵지 않다. 그러므로 본격적인 임무에 들어가기 앞서서 이곳에서 기본적인 조작을 익혀두는 것이 좋을 것이다.



반입 도크에 도착한 다음, 컨테이너 뒤에서 사령부와 연락을 취하는 스네이크



작전 사령관 로이 캠벨. 그는 예전에도 폭스 하운드를 지휘한 바 있다



여기서부터 게임이 진행된다. 기본적으로는 이 시점으로 게임을 플레이하게 된다

기본조작 키

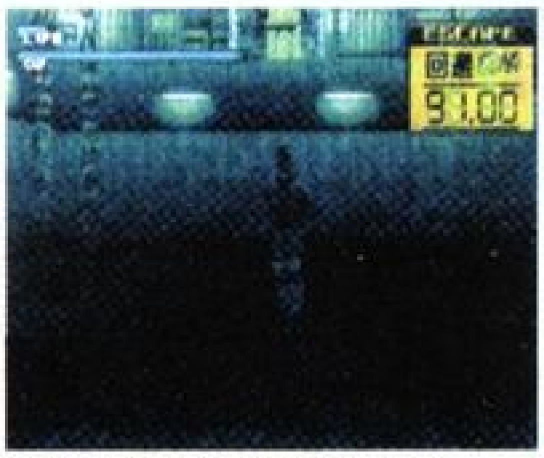
- L1 버튼: 아이템의 장비, 해제
- L2 버튼: 누르면서 방향키로 아이템을 선택, 버튼을 떼면 장비됨
- R1 버튼: 무기의 장비, 해제
- L2 버튼: 누르면서 방향키로 무기를 선택, 버튼을 떼면 장비됨
- 방향키: 솔리드 스네이크의 이동. 주시 모드에서는 시점이동으로 사용됨
- 셀렉트 키: 무전기 사용
- △ 버튼: 주시 버튼으로 누르고 있는 동안에는 화면이 주인공의 시점(주시 모드)이 된다
- □ 버튼: 무기 버튼으로 무기를 사용함. 장비하지 않은 경우에는 목졸라 죽이거나 던지기 공격
- △ 버튼: 포복 버튼. 직립 상태에서 엎드린 포복 상태로 이행. 한 번 더 누르면 직립 상태로 돌아감

무전기의 사용방법

작전 본부와의 최초 교신을 통해서 무전기의 사용법을 알 수 있다. 스네이크가 본부로 보내는 연락이나 본부로부터 오는 연락은 모두 셀렉트 키를 누르면 된다. 본부로부터의 연락은 신호음이 울리거나 화면상으로 표시가 되는데, 무전을 받거나 받지 않는 것은 플레이어의 자유이므로 주위 상황을 잘 확인해서 판단해야 한다.



한 번이라도 교신을 한 상대방은 자동적으로 기억되며 방향키로 다시 불러낼 수 있다



물 속에 잠수하고 있으면 산소 게이지가 점점 줄어드는데 0이 되면 대미지를 입는다


어니! 어째서 이곳에 하인드 D가?


본부로 연락을 취하는 스네이크. 본부에서는 양동작전이 발동되었다는 말을 해준다


엘리베이터에 간신히 도착한 스네이크. 이제 위로 올라가자

컨테이너의 사각지대를 이용

우선 중앙에 있는 엘리베이터로 향한다. △버튼으로 시점을 주시 모드로 바꾼 다음, 주변을 살피면서 상황을 확인한다. 눈앞에 있는 컨테이너를 빠져나가지 않으면 안쪽 지점으로 갈 수 없는데, 이때에는 포복 전진으로 앞으로 나아가면 된다.


컨테이너 밑을 겨우 빠져 나왔다. ○ 버튼을 다시 한번 누르면 일어설 수 있다

어떻게 할까 망설이고 있으면 사령관 캠벨로부터 무전이 온다.



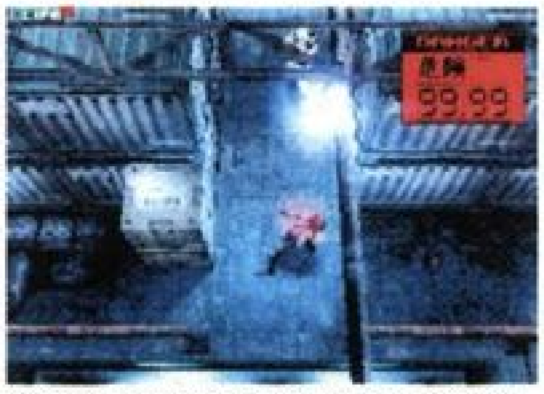
적들의 주의를 다른 곳으로 돌리기 위해 카레나 기지에서 2대의 F-16이 발진했다고 알려주는 캠벨


앞쪽 상황을 확인할 때에는 주시 모드로 전환하는 것이 좋다. 보통 모드보다 먼 거리를 볼 수 있다.

적의 공격을 피하면서 중앙 엘리베이터로 이동

일정한 시간이 지나면 화면이 전환되면서 중앙의 엘리베이터가 내려오는 모습을 볼 수 있다. 반입 도크는 그리 넓은 장소가 아니기 때문에 이 엘리베이터를 쉽게 찾을 수 있다.

단, 적 병사에게 발각되지 않도록 주의해야 하는데, 만일 발각되더라도 눈에 잘 띄지 않는 곳으로 도망쳐서 상대방이 그냥 지나쳐 가게 한다.


적 병사에게 발각되어 총을 맞는 스네이크. 총알 4발 정도를 맞으면 게임 오버이므로 주의하자




벽에 숨어 있는 상황에서는 △ 버튼을 누르고 L, R 버튼으로 상반신을 앞으로 내밀어서 상황을 볼 수 있다. 이때 적에게 발각될 수도 있다


적에게 발각되면 물 속으로 도망갈 수도 있다. 에라 모르겠다~ 풍덩!

공격용 헬기 하인드 D

지상에 도착한 스네이크는 헬리포트에 착륙해 있는 공격용 헬기 하인드 D를 발견한다. 왜 이곳에 러시아의 군용 헬기가 있는 것일까? 스네이크는 이에 관해서 의문을 가진다. 잠시 후, 하인드 D가 헬리포트를 떠난다. 적들이 양동작전에 말려든 것일까?


컨테이너를 빠져나가려면 ○ 버튼을 눌러서 엎드린 다음, 방향키로 포복 전진한다


이것이 중앙 엘리베이터. 분간하기 어려운 것이 아니기 때문에 쉽게 찾을 수 있다


양동작전에 속아서 헬리포트를 떠나는 하인드 D

소리톤 레이더

화면 중앙에 있는 흰색 점이 바로 스네이크의 위치이고 빨간 점이 적의 위치이다. 여기에서 확대되는 원추가 적의 시계(視界)이다. 이 소리톤 레이더는 날씨에는 영향을 받지 않지만, 적에게 발각되면 사용할 수 없게 되며 위험 모드나 혹은 회피 모드로 전환된다. 이외에도 음향 공명이 강한 공간에서 사용할 수 없다.


소리톤 레이더의 확대도

환기통 보초병을 어떻게 처리할까?

장비를 완전히 갖추면 환기통으로 향한다. 그러나 1, 2층의 환기통 어딘가에 보초병이 서있기 때문에 이를 해결해야만 한다. 어떤 소리든 내게 해서 보초병을 자리에서 이탈시키게 하거나, 스턴 그레네이드로 기절시키는 방법이 있다. 2층에서는 아이템인 종이 상자를 발견할 수 있다. 만일 이것을 뒤집어쓴다면….


환기통 앞에 보초병이 경비를 서고 있다. 이러한 경우에는 비하인드 모드에서 × 버튼을 누르면 벽을 두드려 소리를 내게 할 수 있다


소리가 난 곳으로 보초병이 다가간다. 이때가 바로 잠입할 수 있는 찬스다!

메이 링의 등장

하인드의 존재를 신경쓰면서 임무를 확인하는 스네이크와 캠벨. 이때, 데이터 처리를 담당하는 메리 링이 "이러한 폭풍우 속에서 헬기를 띄우는 것은 무리예요"라고 조언을 해준다.

그녀는 이번 작전에서 중요한 역할을 하는 소리톤 레이더의 개발자로, 스네이크에게 레이더의 사용방법을 설명해준다.



왼쪽 화면에 있는 여자가 바로 메리 링. MIT 공대 출신으로 소리톤 레이더를 개발했다



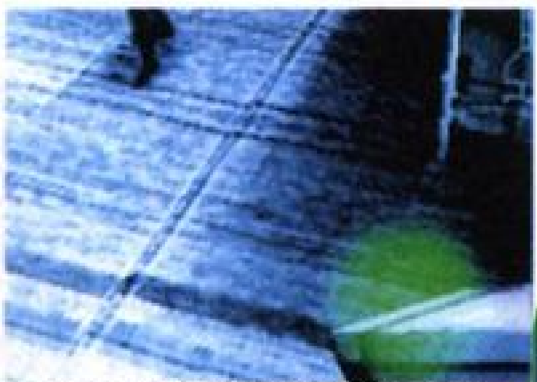
폭스 하운드의 병원 원장인 닥터 나오미와의 교신. 그녀로부터도 여러 가지 조언을 받을 수 있다.

헬리포트 주변에서 무기와 아이템을 입수

침입 루트를 확인하면 환기통으로 향하게 된다. 이곳에는 담과 방치되어 있는 컨테이너, 소형 창고, 운송용 트럭, 그리고 뒤얽혀 있는 벽 등 사각지대가 될 수 있는 것이 상당히 많다. 그러나 보초병에다가 헬리포트를 밝게 비추는 서치라이트, 감시 카메라 등 장애가 되는 요소 역시 늘어났으므로 이제부터 본격적으로 잠입을 시도해야 한다. 이러한 위험에 대항하기 위해서 창고나 방치되어 있는 컨테이너 주변에 있는 무기나 아이템을 입수할 수 있다. 이 게임에서는 다양한 종류의 아이템을 얼마나 효과적으로 사용하는가가 게임의 중요한 요소가 된다.

무기를 입수한 다음, 캠벨에게 연락을 취하면 군사 분석가인 나스타샤가 무선연락을 통해서 무기의 사용법을 설명해준다.


헬리포트 대형 컨테이너 뒤에서 환기통을 바라본다


화면 오른쪽 하단에 감시 카메라가 보인다. 걸리지 않도록 주의!



나스타샤는 군사 분석가로 핵병기의 전문가이기도 하다. 무기에 관한 여러 가지 정보를 제공해준다

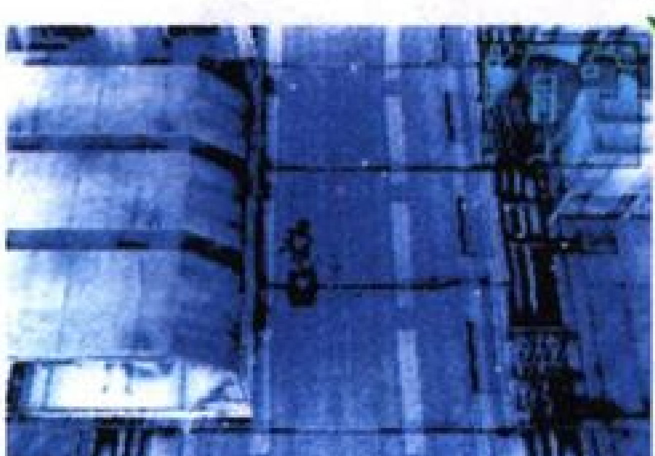


'헬리포트행'이라고 씌어진 종이 상자 발견! 여기에 숨어 있으면 될까?


상자를 뒤집어 쓴 상태에서 약간이라도 움직이면 적에게 발각되어 버린다


2층 환기통을 포복&주시 모드로 살펴본다. 이제부터 폐기장에서의 본격적인 임무가 시작된다


○스콘 피스톨을 장착한 스네이크의 용감무쌍한(?) 모습


화면 오른쪽 상단의 작은 화면이 소리톤 레이더이다


헬리포트 중앙에 아이템이 있지만 서치라이트 때문에 입수하기가 쉽지는 않을 듯…



© 1998 KONAMI

스타 오션 -더 세컨드 스토리-



그동안 에닉스 팬들의 애간장을 타게 했던 기대작 RPG「스타 오션 -더 세컨드 스토리」의 발매일이 마침내 7월 30일로 확정되었다. 에닉스의 또다른 초기대작「드래곤 퀘스트 VII」의 발매가 내년 여름으로 연기된 지금, 올해 출시될 예정인 에닉스 게임 타이틀 중 가장 큰 기대를 받고 있는 타이틀이라고 해도 전혀 과언이 아닐 것이다.

▶제작사: 에닉스 ▶장 르: RPG(CD 2장, 듀얼 쇼크 대응)
▶발매일: 7월 30일 ▶발매가 : 6,800엔

올해에는 등장하지 않는 DQ VII의 빈 자리를 대신한다

변경 혹성 에크스펠의 남쪽에 위치한 아리아 마을에「갔다 오겠습니다!」라고 하는 기운에 찬 목소리가 울려 퍼진다. 언제나처럼 좋아하는 장소인 신호의 숲으로 가기 위해 집을 나서려는 레나를 그녀의 어머니가 가지 못하게 재빨리 막는다. 요즈음 들어 자연 재해가 빈번하게 일어나거나, 동물들이 광폭해지는 등의 좋지 않은 일들이 계속해서 일어나기 때문이다. 하지만 레나는 이러한 어머니의 마음을 아랑곳하지 않고 집을 나와 숲으로 향한다. 그러다가 숲에서 마물화된 동물들에게 습격을 받게 된다(어머니의 말씀을 듣지 않은 결과다!). 동물들이 그녀에게 달려드려는 순간, 갑자기 숲 안쪽에서 한 소년이 나타나 예전에는 본 적이 없는 불가사의한 검으로 그녀를 구해주는데….



숲이 위험함에도 불구하고 힘차게 집을 나서는 레나

뛰어난 퀄리티를 자랑하는 오프닝 무비

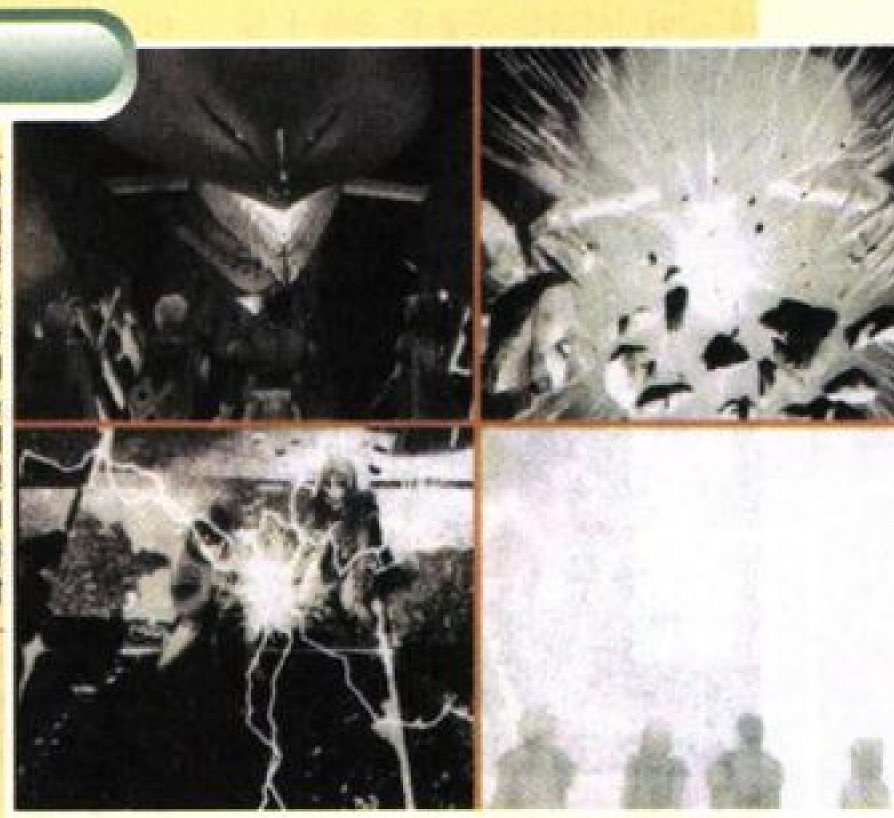
이 게임 역시 다른 플스용 게임과 마찬가지로 플스의 뛰어난 동영상 기능을 효율적으로 활용하여 아주 뛰어난 동영상을 보여준다.

이번 호에서는 두 부분으로 나뉘어져 있는 오프닝 무비를 소개하기로 한다.

오프닝 무비 1



우주력 342년. 혹성 레조니아와의 전쟁에서 크로드의 아버지 로니 캐스가 거느린 연방군이 승리한다



그 후, 혹성 로크에서 발생했던 바이러스 사건을 해결하고 이 사건을 배후에서 조정하고 있던 디에 리보스의 음모를 저지한다



로니 캐스는 이러한 공적을 인정받아 20년이 지난 현재에는 제독의 자리에 올랐다.



한편, 로니 캐스의 아들인 로드는 아버지의 명령으로 혹성 미로키니아의 조사를 목적으로 출항하는 신형 전함 칼니스에 탑승한다

동료 캐릭터는 12명?

이제까지 밝혀진 동료 캐릭터는 주인공인 크로드와 레나를 비롯해서 총 7명이다. 그런데 여기에 앞으로 5명 정도가 더 추가되어 총 12명이 등장할 지도 모른다고 한다. 그러나 처음부터 모든 동료를 모아서 게임을 진행할 수 있는 것은 아니다. 동료로 만들기 위해서 특정한 조건을 충족시켜야 하는 캐릭터들도 있는 듯하다



동료들아 어디에 있느냐? 동료 찾아 삼만리

오프닝 무비 2



수많은 별들이 떠있는 광대한 우주. 이 미지의 성역에 아름다운 녹색의 혹성이 하나 떠있다



강력한 에너지가 느껴지는 구체는 흰 빛을 발하면서 깊은 숲속으로 들어간다



이 혹성의 이름은 바로 에크스펠. 대기의 안쪽에는 푸른 바다와 녹음이 우거진 대륙이 펼쳐진다



숲을 빠져나오면 아리아라고 하는 마을이 보인다



갑자기 천지를 가르는 전자기가 발생하여 플라즈마 같은 필드가 나타난다



이 집에 마을에서 제일 말괄량이인 레나가 살고 있다

주인공 이외의 등장 캐릭터



보먼 진

나이: 27세
키: 175cm
몸무게: 78kg

조제 전문가인 약사로 링가라고 하는 마을에서 아내 니네와 함께 약국을 운영하고 있다. 흥미를 가진 모든 것을 철저히 연구하여 27살이라는 젊은 나이에 약학, 의학, 문장학의 3분야에서 권위자로서의 명성을 받고 있다. 하지만 싫어하는 것은 아예 관심조차 가지지 않는다.
이러한 직업과 성격을 가진 것과는 달리, 강한 이미지는 흰색 가운을 입은 모습에서 느낄 수 있다. 전투시에는 뛰어난 운동신경을 살려서 주먹을 사용하는 체술로 적과 싸운다. 또한 약사의 지식을 활용하여 자신이 제조한 약품을 던지는 공격을 할 수도 있다



세리대 쥬레스

나이: 23세
키: 167cm
몸무게: 50kg

트레저 헌팅에 목숨을 건 주문술사로 상냥한 아가씨처럼 말을 하지만 비싼 물건에 너무 눈독을 들이는 성격을 가졌다. 공격계의 문장술에 뛰어나서 넓적다리(?)에 새겨진 문장으로 주문을 외운다



오페라 벡트라

나이: 23세
키: 160cm
몸무게: 50kg

세눈박이 종족 테트라 쥬네스 귀족의 딸로 버릇없고 고자세적인 성격을 가졌지만, 언제나 정열과 행동력이 넘친다. 중화기를 오랫동안 사용해와서 문장능력을 수제품 라이플로 실체 에너지로 변해서 공격한다



아세트 안커스

나이: 20세
키: 180cm
몸무게: 80kg

2마리의 마물용(龍)에 사로잡혀(?) 있는 불운의 문장전사로 자신의 의사를 무엇 하나 딱부러지게 말하지 못할 정도로 기가 약하다. 마물용이 도와주는 보조마법을 조합한 문장검으로 싸운다



디아스 프린

나이: 25세
키: 192cm
몸무게: 82kg

무표정한 얼굴의 빛나는 차가운 눈이 인상적인 비애의 전사. 긴 머리의 잘 생긴 용모를 가지고 있지만, 감정이 아예 없는 듯하고 생기 또한 느껴지지 않는다. 그 이유는 예전에 그의 가족이 모두 살해당했던 아픈 과거를 가지고 있기 때문이며 지금도 그 쓰라린 기억에 사로잡혀 있다. 전투시에는 아류의 무술과 손으로 칼을 조합해서 싸운다. 잔혹한 성격은 아니지만, 과거의 기억 때문인지는 몰라도 적을 완전히 파괴해 버린다

선택문에 따라서 내부 감정치가 변한다

전편에서는 게임 진행시 발생하는 이벤트에서의 선택문에 의해서 화면상에는 나오지 않는 숨겨진 패러미터인「감정치」의 수치가 변했다. 그러나 이번 시리즈에서는 이러한 감정치의 변화가 보다 복잡하게 진화된다.
이벤트시의 대화가 변하거나 전투 중 상대방을 보호해주는 등 눈에 보이는 형태로 스토리의 전개와 뒤얽힘이 일어난다.

보석을 보고 있는 레나의 말에 대답하는 크로드



보석에 흥미를 보임



보석을 좋아하는 이상한 남자로 생각함(감정치에 마이너스 요인)

잘 모르겠다고 함



여자의 기분을 가르쳐 준다(아무런 변화 없음)

선물로 줌



레나가 아주 기뻐한다 (감정치에 플러스 요인)



이번에는 레이싱이다!

봄버맨 판타지 레이스



패미콤으로부터 시작해서 거의 모든 기종으로 나온바 있는 봄버맨이 이번에는 플스용 레이싱 게임으로 등장한다. 이 게임은 마리오 카트처럼 카트를 몰거나 소닉 R처럼 자신이 직접 달리는 방식이 아닌 봄버맨 시리즈에 자주 등장하는 캐릭터 루이와 티라를 타고 레이스를 펼치는 것이 특징이다.

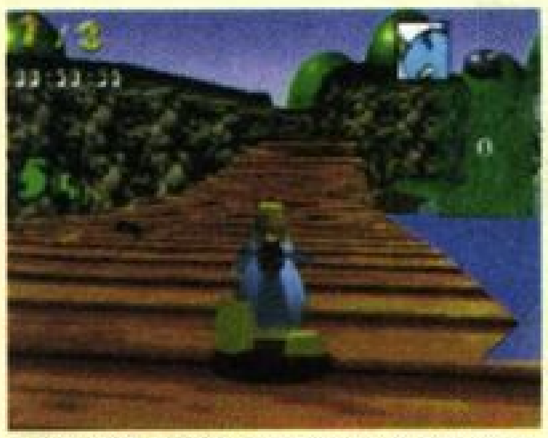
▶제작사: 허드슨 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 98년 여름 예정 ▶발매가: 미정

PLAY STATION

봄버맨이 레이싱 게임으로 변신!

「봄버맨 판타지 레이스」는 지구에서 멀리 떨어진 우주공간에 아인박사가 세운 꿈의 유원지 「봄버맨 판타지 월드」에서 봄버맨들이 레이스를 펼친다는 내용의 레이싱 게임이다.

플레이어는 검은 색 봄(Bomb)과 흰색 봄이 되어 루이와 티라를 몰고 레이스에 참가하게 된다.



봄버맨 판타지 월드에는 다양한 코스가 준비되어 있다

레이스의 승패는 공룡 루이와 티라에 달렸다

봄버맨들이 조작하게 될 루이와 티라를 얼마나 능숙하게 타느냐에 따라서 레이스의 승패가 달라진다. 또한 레이스의 상위권에 입상하면 상금 "봄버맨 동전"을 모을 수 있으며, 이 봄버맨 동전을 사용해서 다음 레이스 자금으로 이용하거나 다른 특별한 능력을 지닌 루이, 티라로 바꿔서 탈 수도 있다.

테크닉을 구사하자!

루이는 튼튼한 다리로 점프를 하거나, 코너를 이용한 삼각비행을 할 수 있다. 루이와 티라는 각기 다른 능력을 가지고 있기 때문에 이를 잘 활용해야만 우승할 수 있다.



코너를 사용하는 삼각비행 기술 사용!



호수도 다리 힘을 이용한 점프를 하면 간단히 해결!

봄버맨이라면 역시 폭탄!

이제까지 봄버맨이라고 한다면 폭탄으로 상대방을 폭사(?)시키는 게임 일색이었다. 이 게임 역시 폭탄을 사용해서 상대방을 방해하거나 폭풍을 이용해서 대쉬를 할 수도 있다.



폭탄을 던져서
상대방을 방해한다



대쉬를 할 때에도 폭탄을
사용할 수 있다



손에 땀을 쥐게 하는 대전 레이스

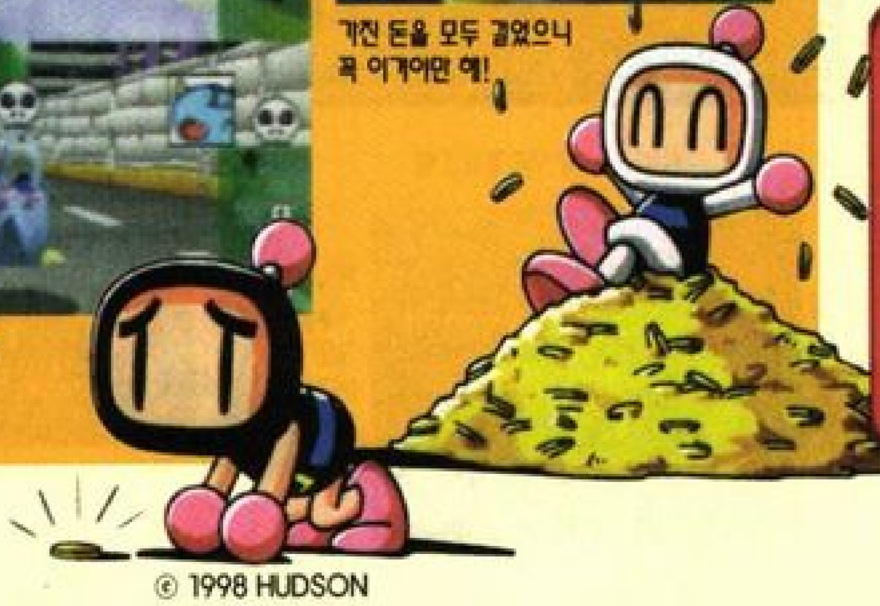
혼자서 플레이할 때에는 4명의 CPU 플레이어와 함께 레이스를 펼치게되지만, 다른 플레이어와 대전 플레이를 할 수도 있다. 대전 플레이에서는 이제까지 플레이어 자신이 모아둔 동전을 내기에 걸어서 대전하는 것이기때문에 레이스가 보다 흥미진진해진다. 이 대전 레이스에서 1위를 차지한 플레이어는 동전을 모두 차지하지만 패배한 플레이어는 알거지(?)가 된다.



1, 2P 모두 아이템을 입수하여 특수능력을 사용하고 있다



가진 돈을 모두 걸었으니 꼭 이겨야만 해!







그녀와 함께라면 나도 퀴즈왕!

두근두근 방과후

-저기~ 퀴즈하지 않을래요-

「두근두근 방과후 -저기~ 퀴즈하지 않을래요-」는 연애 시뮬과 어드벤처, 퍼즐 게임 등의 다양한 장르의 게임으로 나온 바 있는 「두근두근 메모리얼」 시리즈를 퀴즈 게임화한 것이다. 이번 시리즈에서는 새로운 이벤트와 그래픽이 많이 추가되었으며, 전작에서는 볼 수 없었던 에피소드도 수록된다.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 퀴즈
▶발매일: 7월16일 ▶발매가: 미정

귀여운 여자 캐릭터와 파트너가 되어 퀴즈를 푼다

이 게임에서 플레이어는 좋아하는 여자 캐릭터를 파트너로 선택하여 퀴즈에 참여하게 된다. 여자 캐릭터 앞에서 계속 정답을 맞춰서 플레이어의 박식함을 어필하는 것이 좋다. 물론, 여자 캐릭터가 대답해 줄 수도 있지만, 이것에 너무 의존해서는 안된다. 왜냐하면 여자 캐릭터가 대답할 수 있는 횟수에는 제한이 있고 무엇보다도 그녀들이라고 할 지라도 잘 모르는 장르가 있기 때문이다. 만일 싫어하는 문제를 떠맡겼다가 틀리기라도 하면 미움을 받게 될지도 모르는 일이다.



○장르에 맞는 파트너를 정하는 것이 중요! 누구를 선택할까?



시오리, 그대와 함께라면 아무리 어려운 문제라고 할 지라도…

○문학에 관련된 문제라고 한다면 캐시라기가 당연히 최고!

미니 게임과 오마케 모드

이번 시리즈에서도 전작들과 마찬가지로 다양하고 재미있는 미니 게임이 수록된다. 혹시 이 게임의 캐릭터가 등장하는 격투 게임 같은 것이 추가되지 않을까? 오마케 모드는 매회 판정이 있으며 부활동이 존재하기 때문에 컴퓨터부나 미술부 등의 부에서 활약할 수 있다.



매달 초순에 표시되는 SD 캐릭터들. 혹시 이들이 미니 게임에 등장하는 것은 아닐까?



사키! 안녕. 체육회에서 그녀와의 미니 게임이 일어날까?

다양한 이벤트가 발생



캘린더의 케이크 마크는 좋아하는 여자의 생일을 표시해둔 것일까?

이 게임은 「두근두근 메모리얼」을 그대로 답습하는 형태이지만 3년간을 주단위로 플레이하는 하는 것만은 아니며 한 달에 2~3번 정도 열리는 이벤트 퀴즈에 의해서 게임이 진행된다. 이벤트라고 하면 왕잘난척(?) 이토군의 파티 등이 있으며 이외에도 다양한 이벤트가 발생한다.

그녀는 나를 얼마나 좋아할까?

정답을 맞추면 여자 캐릭터의 감정 게이지가 변한다. 구체적인 것은 아직 알 수 없지만, 「두근두근 메모리얼」의 호감도와 비슷하다. 그러나 이 게이지가 증가하면 단순히 여자 캐릭터의 호감도가 커지는 것만은 아닌 듯하다. 이 게임에서는 파트너의 존재가 호감도와 깊은 관계가 있으며 퀴즈에서의 정답율과 선택 장르 등도 영향을 끼친다.



게이지의 색깔이 호감도에 좌우되는 듯하다



지구의 평화를 파괴하는 자, 그 누구냐

울트라맨 티가 & 울트라맨 다이나

-새로운 두 개의 빛-

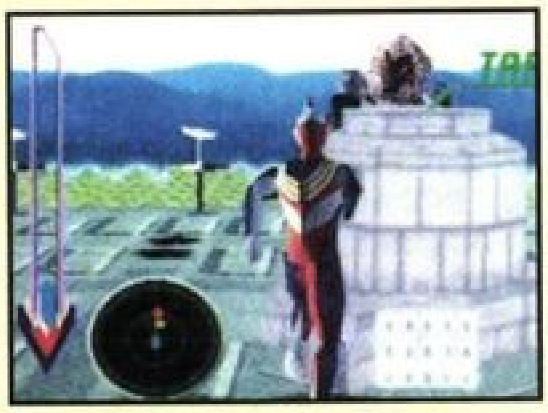


울트라맨 시리즈 중 가장 최신작이라고 할 수 있는 「티가」와 「다이나」가 격투 액션 게임으로 등장한다. 지난 2월경에 출시되었던 「울트라맨 파이팅 에볼루션」과 비교했을 때, 격투 액션이라는 장르라는 점에서는 같지만, 미션을 클리어하는 방식으로 진행된다는 점에 있어서는 완전히 다른 게임이다.

▶제작사: 반다이 ▶장 르: 격투 액션
▶발매일: 7월 예정 ▶발매가 : 5,800엔

울트라맨 최신 시리즈의 주인공 티가와 다이나가 등장

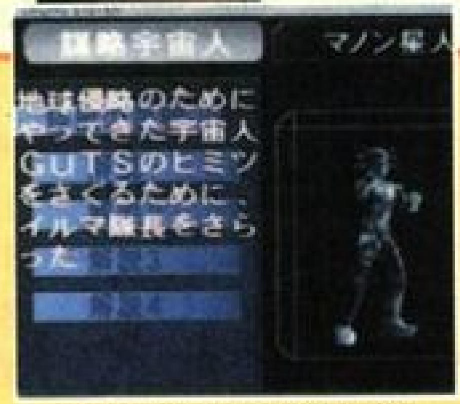
일본 국내는 물론 우리 나라에서도 많은 인기를 얻은 바 있는 울트라맨. 이 게임은 96년부터 새로운 울트라맨으로 시작했던 「티가」와 그 최신작 「다이나」를 주제로 한 격투 액션 게임이다. 게임모드는 미션형식으로 진행되는 「스토리 모드」와 게임에 등장하는 괴수들의 스펙 데이터를 볼 수 있는 「괴수도감」, 체력이 한정된 채 괴수들과 계속 싸워나가는 「서바이벌 모드」 등이 준비되어 있다.



스토리 모드에는 UFO를 파괴하는 것이 목적인 스테이지도 있다

지피지기면 백전백승!

게임에 등장하는 여러 종류의 괴수에 대한 상세한 데이터가 수록되어 있는 모드로 신장, 체중은 물론 출신지와 특기 기술 등을 도감 형식으로 자세히 알 수 있다. 또한 이 모드에서만 볼 수 있는 그래픽이 있으므로 흥미만점일 것이다.



강력한 적인「모락 우주인 마논성인」의 모습. 이외에도 다수의 괴수와 우주인이 등장한다


괴수가 약해지면 필살 광선으로 끝장을 내자!

다양한 미션을 수행하는 스토리 모드

플레이어가 울트라맨 티가나 울트라맨 다이나를 조작하여 주어진 미션을 수행하는 모드로 총14개의 스테이지가 제공된다. 각 스테이지의 처음에는 클리어 조건이 표시되며, 이것을 충족시키면 다음 스테이지로 갈 수 있다.


이번 스테이지는 마그마 에너지 발전소를 파괴하고 있는 골더를 무찌르는 것이 목적이다

초필살 펀치를 받아라!

괴수에게 강력한 타격을 퍼붓는 펀치는 ○버튼으로 사용할 수 있다. 보통 펀치 이외에도 좌우 방향키와 펀치로 울트라 바디프로 펀치를, 펀치와 킥을 동시에 누르는 던지기 기술 등 방향키나 킥 버튼을 조합해서 여러 가지 기술을 구사할 수 있다. 또한 괴수의 체력이 0이 되었을 때, 펀치 버튼을 누르면 필살 광선로 처치할 수도 있다.



펀치는 킥보다 리치가 짧기 때문에 가까이 다가가야 한다

던지기 기술도 가능

괴수와 근거리에서 마주 보고 있을 때, 펀치와 킥 버튼을 누르면 맞붙어 싸울 수 있다. 이 상태에서 방향키를 아무 방향이나 누르고 있는 동안, 버튼을 연타하면 괴수를 멀리 던져버릴 수 있다.


○ 자이언트 스윙을 한 다음, 멀리 던져 버린다

타입 체인지

3가지 타입으로 변신!

이 게임은 TV나 영화와 마찬가지로 모습을 변신할 수 있는 타입 체인지가 가능하다. 힘이 센 「스트롱 타입」, 재빠른 공격이 뛰어난 「미라클 타입」, 이 양쪽 능력 모두 가지고 있는 「플래쉬 타입」의 3가지 타입 중 한 가지 타입으로 변신할 수 있다. 변신 방법은 플레이하다가 R1, R2, L2 버튼 중 아무 버튼이나 누르면 된다.


스트롱 타입으로 변신
전신이 빨간 색이며 힘이 엄청나게 강력하다


포즈를 취하면서 타입 체인지를 하는데, 타입에 따라서 색이 변한다



나도 여왕이 되고 싶어라!

안젤리크 듀엣



우리 나라에서는 PC용 게임으로 더욱 잘 알려진 「안젤리크」의 최신작인 「안젤리크 듀엣」이 플스용으로 등장한다. 이전 시리즈와 비교했을 때 여왕을 육성한다는 기본적인 요소는 똑같지만 보다 다양한 이벤트와 이야기가 새롭게 추가된다.

▶제작사: 코에이 ▶장 르: 육성 시뮬레이션
▶발매일: 7월 예정 ▶발매가 : 7,800엔

여왕이 되려는 두 소녀의 꿈이 또 다시 펼쳐진다

「안젤리크」는 2명의 소녀가 우주를 지배하는 여왕을 된다는 이야기를 그린 육성 시뮬레이션이다. 이번에 새롭게 등장하는 시리즈인 「안젤리크 듀엣」에는 심야의 공원 데이트 등, 이제까지의 시리즈에서 호평을 받았던 요소에다가 특별한 날의 데이트 등 새로운 요소가 추가된다. 또한 라이벌과의 대화도 늘어나서 흥미로운 이야기가 다양하게 그려진다.

시험은 역시 어려워!

연애와 우정에 관한 이야기의 비중이 커지기는 했지만, 여왕 시험 역시 아주 중요하다. 우주를 구할 여왕후보는 비공도시로 초대받는 것에서부터 시작된다. 빛의 명예와 어둠의 평온과 같은 불가사의한 힘을 담당하는 9명의 「수호성」. 그들의 힘을 사용하여 대륙의 주민들을 늘어나게 한다는 시험의 내용은 이전 시리즈와 똑같다. 여왕이 되기 위해서는 플레이어와 라이벌의 대륙 두 곳을 잇는 중앙의 섬에 건물을 세워야 한다. 시험 상황은 20일마다의 정기심사를 통해서 보고된다. 어떤 수호성의 힘을 보내줄까, 라이벌의 대륙에서 어떤 힘을 훔쳐올 것인가는 바로 여왕 후보가 결정하는 것이다.



9명의 수호성 중 한 사람, 정말 잘 생겼군!



라이벌은 적이 아닌 친구이므로 대화를 잘 이끌어야 한다



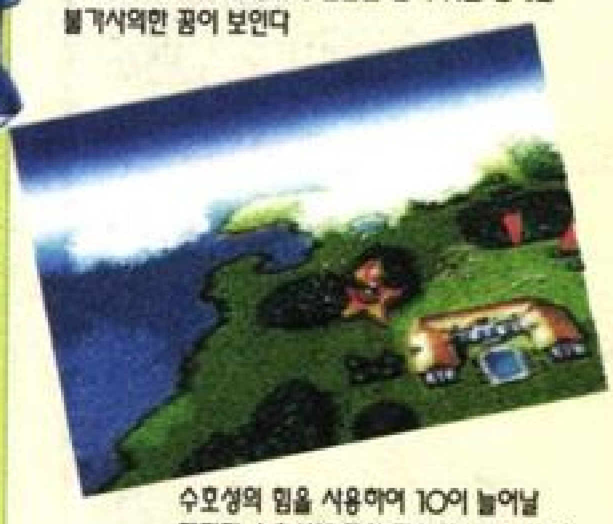
사랑이 이루어지면 선택한 주인공에 따라서 다른 무비를 볼 수 있다.



모처럼 방문했으니 차라도 대접해야 되겠지~



정기심사가 있거나 대륙에 건물을 많이 짓는 날에는 불가사의한 꿈이 보인다



수호성의 힘을 사용하여 10이 늘어날 때마다 수호성에 대한 감사의 표시로 집을 짓는다

새로운 쿼터뷰 방식을 채택

이번 시리즈는 이전 시리즈와 비교하면 배경 시점이 달라졌다. 이전에는 바로 위쪽에서 수평으로 보이던 대륙이 이제는 위쪽에서 약간 비스듬한 형태인 쿼터 뷰 방식으로 바뀌었다. 그래서 별 형태의 유성단에 타고 이동하면 여왕후보를 육성하는 대륙이 눈 아래쪽으로 펼쳐진다.



위쪽에서 비스듬하게 보이는 쿼터 뷰 방식을 채용

대신관과 두 명의 여왕 후보

여왕후보에게 대륙 주민들의 소원을 전달해주는 대신관. 안젤리크와 로자리아의 대신관은 각자 풍기는 분위기가 다른 듯하다.



안젤리크와 그녀의 대신관



로자리아와 그녀의 대신관

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

PLAY STATION

액션

■오데멘트 ■7월 예정 ■5,800엔

쉐이크 키즈



「쉐이크 키즈」는 금속으로 만든 컵 "쉐이카"로 적을 빨아들인 다음, 그것을 흔들어서 적을 무찌르는 액션 게임이다. 플레이어는 주인공 란디가 되어서 쉐이크 기술을 익혀서 악의 세력을 무찔러야 한다.

■테크노 소레이유 ■7월 예정 ■5,800엔

쾌속천사



이 게임은 테크노 소레이유사가 플스용 소프트로는 두 번째로 출시하는 게임으로 개성적인 여자아이가 활약하는 횡 스크롤 액션이다. 각 캐릭터는 커맨드로 특수 공격을 구사할 수 있다.

■허드슨 ■98년 여름 예정 ■미정

스폰 -더 이터널-



전세계적으로 수많은 팬을 확보하고 있는 만화 스폰이 3D 격투액션 게임으로 등장한다. 플레이어는 주인공 알 시몬즈가 되어 자신을 스폰으로 변신시켜서 세계를 지배하려는 마레볼기어를 무찌르기 위해 인간계, 천계, 마계의 적들과 싸워야 한다.

■소니 뮤직 ■7월 예정 ■5,800엔

킹웨이 몬스터



이 게임은 몬스터 배틀 게임으로 플레이어는 최강의 몬스터를 사용하기 위해서 몬스터의 육성, 배고마라고 하는 탑승물의 개조를 해나가면서 대회의 우승을 노려야 한다.

어드벤처

■반다이 ■98년 여름 예정 ■5,800엔

시간을 거스르는 소녀



이 게임은 동명의 소설을 소재로 하여 제작되는 멀티 엔딩 어드벤처 게임이다. 플레이어는 카즈코가 되어 우연히 얻게 된 타임 리프 능력으로 시공을 넘나들면서 여러 가지 사건과 사랑을 경험한다.

■어스믹 에이스 ■6월 18일 ■5,800엔

동경 마인학원 검풍첩



이 게임은 많은 인기를 얻었던 공포 만화를 소재로 제작되는 어드벤처로 플레이어는 도쿄 신주쿠의 마인학원에 전학온 학생으로 같은 반 급우와 함께 몇 가지의 괴기스러운 사건에 휘말리게 된다.

시뮬레이션

■알트론 ■6월 예정 ■5,800엔

컴비네이션 프로 사커 -J리그 감독이 되어 세계를 제패하자!-



이 게임은 현재 활약하고 있는 J리그 선수들의 감독이 되어 그들을 육성하는 플스 최초의 축구팀 육성 시뮬레이션이다. 이전에 나온 축구 게임과는 달리 시합 중에도 선수들에게 실시간을 명령을 내려 사기를 올려 줄 수 있다.

■도시바 EMI ■6월 예정 ■미정

마스몬 키즈



이 게임은 환상 세계와 현실 세계를 오가면서 모험을 해나가는 시뮬레이션 게임으로 플레이어는 여기사 카이리가 되어 마도사 갈드에 의해 위기에 빠진 마법왕국 로타이트를 구해야 한다.

■벡 ■6월 예정 ■5,800엔

백가이나 -부활하는 용자들-



이 게임은 많은 이벤트 애니메이션을 보여주었던 시뮬레이션 「백가이나」 2탄이다. 20세기초 일본의 특수 경찰 기동대의 대원이 된 고등학생 진과 나즈미는 인형병기를 사용하는 수수께끼의 조직 "리콜즈"와 전투를 벌이게 된다.

롤플레잉

■휴먼 ■7월 예정 ■미정

에피카 스텔라



이 게임은 크레시아 대륙이라고 하는 다른 세계를 무대로 한 드라마틱 S·RPG이다. 플레이어는 왕국 멸망의 수수께끼를 풀어나가면서 다른 캐릭터들과 만나 그들과 힘을 합쳐 왕국을 재건해야 한다.

■컬처 퍼블리셔 ■98년 여름 예정 ■미정

풀무이 풀무이

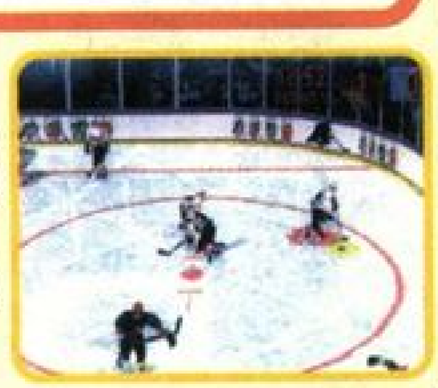


이 게임은 세계의 평화를 위해서 여행을 떠나는 주인공 마도카와 그 보조자인 무이의 모험을 그린 액션 RPG다. 풀족이라고 불리우는 생물이 몬스터나 여러 가지 도구로 변신하는 "모핑"이 특징적이다.

스포츠

■코나미 ■미정 ■미정

액츄어 아이스 하키



이 게임은 나가노 올림픽의 아이스 하키를 게임화한 것으로 메인이 되는 올림픽 모드는 나가노를 무대로 16일간의 토너먼트를 통해 금메달을 획득해야 한다. NHL의 선수들도 등장하므로 환상의 드림팀을 구성할 수 있다.

CHEAT CODES FOR PS USER

제노기어스

같은 기어 캐릭터끼리의 대전



L2 버튼을 누르면서 선택하면 같은 캐릭터를 선택할 수 있다



기어의 능력이 똑같기 때문에 대등한 전투를 벌일 수 있다

이 게임에서 같은 기어 캐릭터끼리 대전을 할 수 있는 방법이 있다. 우선 게임 디스크 2장까지 진행하여 키스레브에 있는 배틀링 회장으로 간다. 여기에서 「오마케 모드」를 선택해서 캐릭터 선택 화면의 두 번째를 선택할 때, L2 버튼을 누르면서 커서를 이동시키면 첫 번째 캐릭터를 선택할 수 있게 된다. 덧붙여서 이 대전은 「오마케 모드」내의 VS 모드에서 모두 사용할 수 있다.

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임챔프 PS비법 담당자 앞

부시도 블레이드 2

숨겨진 캐릭터 등장

결전의 장을 메인 캐릭터 6명으로 클리어하면 「백참의 장」이 나타난다. 이 모드를 한 번도 안 죽고 100명을 쓰러뜨리면 숨겨진 캐릭터를 사용할 수 있게 된다. 여기에서 등장하는 캐릭터는 「백참의 장」에서 최후로 등장하는 멍청이(?) 영주 2명과 총을 사용하는 초바메와 캇체다. 이들 숨겨진 캐릭터를 사용할 수 있는 조건은 다음과 같다.

멍청이 영주



한 번이라도 죽지 않고 100명을 쓰러뜨린 멍청이 영주가 등장한다



승리 포즈가 아주 웃긴다

우선 시간이 많이 걸려도 상관없으므로 「백참의 장」을 한 번도 죽지 않고 클리어한다. 그 뒤에 「대인의 장」을 선택하고 캐릭터 선택 화면에서 커서를 명경관측의 캐릭터로 100명 베기를 클리어했을 경우, 명경관의 멍청이 영주가, 사음당측의 캐릭터로 클리어하면 사음당의 멍청이 영주가 출현한다.

2명의 총잡이

계속 이어서 플레이해도 상관없으므로 「백참의 장」을 15분 이내에 클리어한다. 그러면 명경관측의 캐릭터로 클리어했을 경우에는 M-16 소총을 장비한 초바메가, 사음당측 캐릭터로 클리어하면 리볼버 권총을 장비한 캇체가 출현한다. 이 2명의 총잡이가 사용할 수 있는 모드는 「대인」, 「대항」, 「연속의 장」으로 한정된다.



총싸움을 벌여보자!

김전일 소년의 사건부 -지옥유원지 살인사건-

숨겨진 옵션 사용

이 게임을 처음 시작했을 때 옵션 모드를 보면 몇 가지 옵션이 숨겨져 있는 것을 발견할 수 있는데, 이 숨겨진 옵션을 볼 수 있는 방법이 있다.



타이틀 화면에서 커맨드를 입력한다



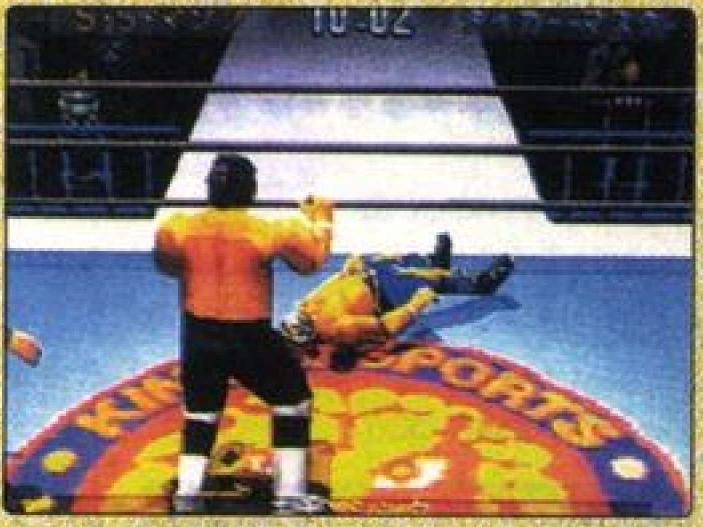
숨겨진 옵션을 사용할 수 있게 되었다

숨겨진 옵션	조건이나 커맨드
BGM 셀렉트	타이틀 화면에서 셀렉트 버튼을 20번 누름
VOICE 셀렉트	타이틀 화면에서 셀렉트 버튼을 50번 누름
MOVIE DIGEST	게임을 클리어함
탐정 적성치, 힌트 횟수 표시	게임을 클리어한 다음, 타이틀 화면에서 × 버튼을 누름

신일본 프로레슬링 투혼열전 3

숨겨진 레슬러 출현

이 게임의 타이틀 화면에서 다음과 같은 커맨드를 입력하면 S.S 머신, 베이비 페이스, 광신 라이거, 타이거 마스크 등의 숨겨진 캐릭터를 사용할 수 있다.



타이거 마스크를 고르기는 했는데…

레슬러 이름	커맨드	문자 색깔
S.S 머신	□, ○, →, ←, 셀렉트 버튼	빨간 색
베이비 페이스	△, ×, ↑, ↓, 셀렉트 버튼	보라색
광신 라이거	□, ×, →, ↓, 셀렉트 버튼	청색
타이거 마스크	○, △, ←, ↑, 셀렉트 버튼	녹색

PLAY STATION

PS 액션 리플레이 코드

트윈비 RPG

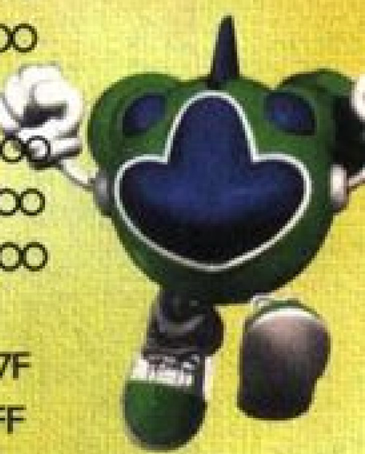
스테이터스 (파워~BP최대까지는 각 코드뒤에 03E7 을붙임)	트윈비	윈비	그윈비	몰테	피렌	BT-1	BT-2
파워	801BED58	801BED78	801BED98	801BEDF8	801BEE18	801BEDB8	801BEDD8
가드	801BED5A	801BED7A	801BED9A	801BEDFA	801BEE1A	801BEDBA	801BEDDA
미라클	801BED5C	801BED7C	801BED9C	801BEDFC	801BEE1C	801BEDBC	801BEDDC
스피드	801BED5E	801BED7E	801BED9E	801BEDFE	801BEE1E	801BEDBE	801BEDDE
행운	801BED60	801BED80	801BEDA0	801BEE00	801BEE20	801BEDC0	801BEDE0
현재 HP	801BED62	801BED82	801BEDA2	801BEE02	801BEE22	801BEDC2	801BEDE2
HP 최대	801BED64	801BED84	801BEDA4	801BEE04	801BEE24	801BEDC4	801BEDE4
현재 BP	801BED66	801BED86	801BEDA6	801BEE06	801BEE26	801BEDC6	801BEDE6
BP 최대	801BED68	801BED88	801BEDA8	801BEE08	801BEE28	801BEDC8	801BEDE8

경험치 (각 코드뒤에는 00FF를 붙임)

301BED54	301BED74	301BED94	301BEDF4	301BEE14	301BEDB4	301BEDD4
301BED55	301BED75	301BED95	301BEDF5	301BEE15	301BEDB5	301BEDD5
301BED56	301BED76	301BED96	301BEDF6	301BEE16	301BEDB6	301BEDD6

●자금 최대
801BEF48 967F
801BEF4A 0098
●후루츠 최대
801BEF34 03E7
●모든 아이템과 액세서리
B06A0001 00000000
301BEEAC 0063
●적의 공격 무효화, BP 감소 없음
801260F8 0000
80128EF8 0000
●AT파 감소 없음
801C2D20 2000
801C2DE4 2000
801C2EA8 2000
●벨 파워 최대
301BED6B 007F
801BED6C FFFF





레부스

REBUS



EXP 레벨 업

●첫 번째
800642AE 3263
●두 번째
800642FA 3263
●세 번째
80064346 3263
●네 번째
80064392 3263
●기술 고정
801AE648 0032
●미스릴 고정
801AE64A 0032
●윌드 츄리 고정
801AE64C 0032

테일 콘체르토

●플레이 시간 0
800D0584 0000
800D0586 0000
●플레이 시간 99시간 59분 59초
800D0584 3B1D
800D0586 633B
●폴리스 로보 무적
300C99F6 00FE
●폴리스 로보 체력 최대
300C99E4 0064
●로켓 에너지 최대
800C99E2 012C
●로켓 없이 비행 가능(스버튼)
D00B1B70 0010
800C98D8 1E00
●휘슬 99개
300D056B 0063
●앨범 사진 전부 입수
800D0528 0F0F
800D052A 0F0F
800D052C 0F0F
800D052E 0F0F
800D0530 0F0F
800D0532 0F0F
800D0534 0F0F
800D0536 0F0F
●오마케 앨범
300D0537 000F



길티기어

●1P 무적
300755FC 00BF
30075EA0 00BF
●2P 무적
300755FE 00BF
3007616C 00BF
●1P 카오스 게이지 최대
30075EC0 0040
●2P 카오스 게이지 최대
3007618C 0040
●숨겨진 캐릭터(1P) L2 버튼
D0135D40 0001
30135C6C 000A
●필살기(R2 버튼)
D0135D40 0002
30135C6C 000B
●숨겨진 캐릭터(2P) L2 버튼
D0135D44 0001
30135C70 000A
●필살기(R2 버튼)
D0135D44 0002
30135C70 000B
●상대방 KO(셀렉트 버튼)
(1P) D0082488 0100
30075EA0 0000
(2P) D00825A8 0100
3007616C 0000
●스테이지 선택(R2)
(1P) D0082488 0002
3008EB66 000x(1~B)
(2P) D00825A8 0002
3008EB66 000x(1~B)
●대전시 숨겨진 캐릭터 사용
8008EBD 6000D

졸업 3 -웨딩 벨-

오자키 쿄우코

●문계, 이계
800A5E30 xxyy(xx: 이계 yy: 문계)
●예술, 체력
800A5E32 xxyy(xx:체력 yy:예술)
●소행, 협동성
800A5E34 xxyy(xx: 협동성 yy: 소행)
●상식 매력
800A5E36 xxyy(xx: 매력 yy: 상식)
●신뢰
800A5E38 00xx

키쿠치 노조미

●문계, 이계
800A5E5E xxyy(xx: 이계 yy: 문계)
●예술, 체력
800A5E60 xxyy(xx: 체력 yy: 예술)
●소행, 협동성
800A5E62 xxyy(xx: 협동성 yy: 소행)
●상식, 매력
800A5E64 xxyy(xx: 매력 yy: 상식)

●신뢰
800A5E66 00xx

사이토 유카리

●문계, 이계
800A5E8C xxyy(xx: 이계 yy: 문계)
●예술, 체력
800A5E8E xxyy(xx: 체력 yy: 예술)
●소행, 협동성
800A5E90 xxyy(xx: 협동성 yy: 소행)
●상식, 매력
800A5E92 xxyy(xx: 매력 yy: 상식)
●신뢰
800A5E94 00xx

마츠야마 미사키

●문계, 이계
800A5EBA xxyy(xx: 이계 yy: 문계)
●예술, 체력
800A5EBC xxyy(xx: 체력 yy: 예술)
●소행, 협동성
800A5EBE xxyy(xx: 협동성 yy: 소행)
●상식, 매력
800A5EC0 xxyy(xx: 매력 yy: 상식)
●신뢰
800A5EC2 00xx

와타나베 카즈에

●문계, 이계
800A5EE8 xxyy(xx: 이계 yy: 문계)
●예술, 체력
800A5EEA xxyy(xx: 체력 yy: 예술)
●소행, 협동성
800A5EEC xxyy(xx: 협동성yy: 소행)
●상식, 매력
800A5EEE xxyy(xx: 매력 yy: 상식)
●신뢰
800A5EF0 00xx

유구환상곡 -세컨드 앨범-

●자금 99999
8009B4EC 869F
8009B4EE 0001
●날짜
8009B160 xxyy(xx: 날 yy: 달)

스테이터스(주인공)

●현재 HP 999
800CDFA2 03E7
●최대 HP 999
800CDFA6 03E7
●현재 MP 999
800CDFA4 03E7
●최대 MP 999
800CDFA8 03E7
●상태 변화 없음
800CDFAA 0000

신뢰도 최대

●두 번째 인물
300CDFB1 0063
●세 번째 인물
300CDFB2 0063
●네 번째 인물
300CDFB3 0063
●기교 999
800CDFB6 03E7
●체술 999
800CDFB8 03E7
●교양 999
800CDFBA 03E7
●신앙 999
800CDFBC 03E7
●교섭 999
800CDFBE 03E7
●신비 999
800CDFC0 03E7
●각성치
800CDFC2 xxxx
●근력 최대
300CDFC5 007F
●지구력 최대
300CDFC6 007F
●순발력 최대
300CDFC7 007F
●마력 최대
300CDFC8 007F
●저항력 최대
300CDFC9 007F
●마법
800CDFD4 xxxx
300CDFD6 00xx
●각성능력
800CDFD8 xxxx
300CDFDA 000x
※이후로는 3바이트씩 더해나감

브리건다인 -환상대륙전기-

캐릭터 능력치(란스)

●이름 코드1
80087A88 xxxx
●이름 코드2
80087A8A xxxx
●클래스
30087A8C 00xx
●레벨(최대치: 1E)
30087A8D 00xx
●경험치
80087A8E xxxx
●HP 999
80087A90 03E7
●STR@INT
80087A96 0FFF
80087A94 FFFF
●마력 999
80087A98 03E7
●소환 몬스터 1, 2
80087A9A yyxx
●소환 몬스터 3, 4
80087A9C yyxx
●소환 몬스터 5, 6
80087A9E yyxx
●클래스& 랭크 1
80087AA0 xxxx
●클래스& 랭크
80087AA2 xxxx
●클래스& 랭크
30087AA4 00xx
●장비 아이템
30087AA5 00xx
●나이
80087AA6 00xx
●소속 국가
30087AA7 00xx
●얼굴 그래픽
30087AA9 00xx
●캐릭터 상태(00~04)
30087AAA 00xx
●행동 불가능 시간(00~01)
80087AAC 00xx

군주

●리오넷세 클래스(퀸 26)
30087AB4 00xx
●뷔이너드 클래스(로드 25)
30087ADC 00xx
●카이 클래스(워록 27)
30087B04 00xx
●제메키스 클래스(엠페러 29)
30087B2C 00xx
●드리스트 클래스(메드 모나크 28)
30087B54 00xx
※다른 캐릭터들의 경우는 28바이트씩 더해 나감

몬스터 데이터

서 아르메키아 몬스터

(첫 번째 클래스)
●레벨 30
300A0BC1 001E
●클래스
300A0BC0 00xx
●경험치
800A0BC2 xxxx
●최대 HP 999
800A0BC4 03E7
●최대 MP 999
800A0BC6 03E7
●AGI 255
300A0BCA 00FF
●STR & INT 255
800A0BC8 FFFF
●두 번째 클래스
300A0BD6 00xx
●세 번째 클래스
300A0BEC 00xx
※140번째 클래스까지 16바이트씩 더함

다른 나라의 몬스터

(첫 번째 코드)
●노르갈드
300A17C8 00xx
●레오니아
300A23D0 00xx
●카레온
300A2FD8 00xx
●이스카리오
300A3BE0 00xx
●에스레길스
300A47E8 00xx

클래스 마스터 코드

인간 유니트

●파라딘(6F), 소드 마스터(8F), 블랙 나이트(AF)
30087AA0 00xx
●카디널(4F), 가디언(6F)
30087AA2 00xx
●위저드(4F), 네크로 멘서(6F)
30087AA1 00xx
●섀도우 마스터
30087AA4 003F
●챔피언
30087AA3 004F

여성 유니트

●아르테미스(4F), 발키리(6F)
30087AC8 00xx
●윗치
30087AC9 004F
●세인트
30087ACA 004F
●세이지
30087ACB 006F

이니그마

●체력 고정
301FE5B8 00FA
●비석 게이지 고정
801FE63A 2EE0



아가동산

기뻐하십시오. 플스 유저 여러분! 드디어 기대하고 기대하던 FFVIII이 발표되었습니다. 늦어도 내년 3월이전까지는 출시된다고 하니 플스의 제 2전성기가 다시 한번 도래할 수 있을 것으라고 생각합니다. 우리 그날을 손꼽아 기다려 봅시다. 참! 공지 사항이 하나 있습니다. 아가 동산의 뒷부분에 나오는 입장객 명단의 유령(개장하기도 전에 왔다던지 표가 없어서 못 들어왔다는 등)은 실제 상황이 아니고, 저 아가박이 한번 웃어보자고(웃기기나 한가 모르겠네?) 지어낸 것이니 착오없으시기를 바랍니다.

게임하는데 나이가 무슨 상관인가?

[redacted]

안녕하십니까? 저는 20대 중반의 한 PS매니아입니다. 챔프를 창간호 이후 처음 샀습니다. 단지 '패러사이트 이브'의 공략을 보고 싶어서였습니다. 근데 여전히 친근감 있는 기사와 게임을 빠질 수 있게 만드는 공략은 여전하더군요. 복학 준비 관계로 게임을 오래도록 붙들고 있지는 않지만은 최근 '제노기어스' 등등을 해보니 역시 스퀘어는 대단한 회사임에 틀림이 없는 갈더군요. 항상 친구나 친척들은 저를 보며 너 나이가 몇인데 아직도 게임이나 하고, 게임 책이나 사보냐? 라고 물을 때, 저는 자신있게 게임을 좋아하는데 나이가 무슨 상관이 있냐고 되묻곤 하죠. '아가동산'이라고 하셨죠? 처음으로 읽었지만 청소년들에겐 아주 좋은 휴식처 같은 느낌이 들더군요. 얘기가 좀 길었죠? 마지막으로 앞길이 9만리인 청소년들에게 이 말을 해주고 싶군요. '보들레르'라는 사람이 '나는 천년을 산 것보다 더 많은 추억을 지니고 있다'라는 말처럼 즐거운 추억을 많이 만들고 살았으면 좋겠습니다. 수고하십시오.

아가동산이 청소년들의 좋은 휴식처 같다는 말씀에 정말 몸 둘 바를 모르겠네요. 아가동산을 개장(?)한 지가 아직 3개월밖에 안돼서 부족한 점이 아주 많은데, 그토록 칭찬의 말씀을 해주시다니, 아무튼 정말 고맙습니다. 그리고 저도 정말 게임하는 데에는 나이가 상관이 없다고 생각합니다. 저도 20대 후반이지만 게임을 재미있게 플레이하고 있습니다(물론 당연히 플레이해야 하지만). 30, 40대, 심지어는 7,80대가 된다고 하더라도 자신이 게임을 좋아한다면 플레이할 수 있는 것이지요. 나이 때문에 남들의 이목을 의식해서 게임을 플레이하지 않는다는 것은 말도 안돼는 것이겠죠?(혹시 게임이 싫어진다면 모를까)

[redacted]

안녕하세요 아가박님 전 경상도 싸나이 박형기라고 합니다. 그럼 본론으로…, 약 2년전쯤, 저희 집에 사촌동생이 놀러 왔었습니다. 그 아이는 게임기가 없어서 아케이드 게임에 흥미를 갖고 있었는데, 마침 챔프를 발견한 것이었습니다. 저는 못 보게 말렸지만(혹시라도 찢어질까봐) 그 옆에 사촌동생의 어머니께서 뜨거운 눈초리로 저를 보셔서 어쩔 수 없이 내주고 말았습니다. 그 아이는 한참 보다가 화장실에 간다며 챔프를 가지고 갔습니다. 조금 뒤에 화장실에서 나오는데, 저한테로의 눈빛이 심상치 않았지만 대수롭지 않게 넘기고 말았고 며칠 뒤에 그 눈빛의 이유를 알아내고야 말았습니다. 그때 저는 기사를 훑어보면 차에 한 장이 찢어진 것을 알았고 사촌 동생의 눈빛이 뇌리를 스쳐갔던 것입니다. 전화 확인을 해보니 그때 변기에 걸터앉아서 우리에게 소리를 질렀지만 들려오는 소리라곤 정작 TV소리. 어쩔 수 없이 저의 챔프 한 장을 찢어 그곳을 스윽-, 하지만 어쩌겠습니까? 8살짜리를 데리고 뭐라고 할 수도 없고…, 아가박님은 제 심정 아시지요?

화장실에서 큰 일을 봤는데 휴지가 없다면 얼마나 곤란하겠어요? 우스갯소리에 나오는 것처럼 그곳(?)이 마를 때까지 기다리거나 옆사람한테 빌려달라고 할 수도 없고…. 정말 챔프 책이 위급한(?) 때에 큰 일을 해냈다고 볼 수 있네요. 그런데 챔프 종이가 휴지처럼 부드럽거나 얇은 종이가 아니라서 그곳을 스윽(?)할 때, 좀 아프지 않았을까 하는 생각이 드네요(좀 지저분한 얘기를 늘어놨군…).

범죄자와 아가박 상병

[redacted]

어느 몰상식한 범죄자가 달러를 몰래 빼돌리려다 경찰에 발각되었다. 그러나 얍삽한 범죄자는



이리저리 피해 다녔다. 그러나 챔프사에서 급파한 일명 아가박 상병에 의해서 잡혀지게 되었다. 그리고서 둘의 대화가 시작되었다(앗, 참 이것은 1부에 해당하니 2부를 기다려 주세요)

정민군의 말대로 사연보다는 그림이 더 좋은 것 같아서 그림을 수록했습니다. 다만 아쉬운 점이 있다면 그림은 아주 코믹하게 잘 그렸는데, 그 내용이 쓰다가 말아서 그런지 정말 썰렁하다는 점이에요(아니! 펭귄의 무리가…). 그리고 왜 저에게 게임 ××의 5월호 특별부록이었던 센티멘탈 그래피티 배지를 보냈죠? 뇌물(?)의 의미로 보낸 것이라고 한다면 어째 좀 껄적지근(?)하네요….

나는 게임을 미치도록 좋아해!

[redacted]

안녕하세요? 가정의 달 잘 보내고 계신지 모르겠네요. 이렇게 처음 아가동산에 글을 올리게 된 것은 저희 어머니께 부탁을 좀 하기 위해서입니다. 전 게임한 지 7년이 다 되어 가는데 열정이 매우 대단해서 늘 심부름비, 머리 깎을 돈, 학급비 등을 모두 횡령해서 오락실에 달려가기 일쑤였죠(가끔 걸려서 먼지나게 맞기도 했죠). 오죽하면 집에서 GB하다가 학원 1달 빠지고 걸려서 쫓겨날 뻔 했겠어요? 또 그날이후로 GB는 부숴졌구요…, 그래서 저희 어머니는 게임을 대단히 나쁜 것으로 보고 계십니다. 그러던 중, 작년 11월 시험을 잘 보면 플스를 사준다고 어머니께서 약속을 했지만 전 못 지켰는데도 졸라서 다음에 잘 보겠다고 했어요. 그랬더니 속는 셈치고 어려운 형편에 구입을 해주셨죠(결국 다음 시험도 망쳤습니다). 그렇지만 하루에 8시간동안 하다가 뺏겨서 지금 겨우 늦게나마 신 슈퍼로봇대전을 하고 있습니다. 그래서 이제 어머니께 "엄마! 그동안 속썩인 거 죄송해요 한 번 몰두하면 못 헤어나는 버릇 고치도록 노력할테니 엄마도 제 취미를 인정해 주세요"라고 외치고 싶습니다. 형님 부디 저의 열성을 높이 평가해주세요. 날씨도 많이 더워졌는데 몸조심하시구요. 그럼 안녕히….

게임을 좋아하는 것은 괜찮지만 세준군의 경우는 그 정도가 너무 지나치네요. 오락실을 가려고 부모님이 주신 돈을 횡령(이런 표현은 어째 적절치 못한 것 같은데…)하다니 결코 그래서는 안되죠. 그리고 GB는 휴대용이라서 학원을 오가는 길에서도 충분히 할 수 있는데, 그것 때문에 학원을 1달이나 빠지다니, 집에서 쫓겨날 뻔할 정도로 혼나는 것은 당연하죠. 플스를 사주면 시험을 잘 보겠다는 약속을 했음에도 불구하고 그 플스 때문에 도리어 시험을 망친다면 저라도 플스를 압수했을 거예요. 세준군, 앞으로는 아래와 같은 각오를 가지고 한번 생활해 보세요. "하루는 24시간, 잠은 8시간, 휴식(게임 시간 포함)은 8시간, 공부 8시간(너무 무리인가?)" 하루를 이런 식으로 지내려고 노력한다면 우등생이 되어 어머니를 기쁘게 해드릴 수 있을 뿐만 아니라 게임도 마음껏 플레이할 수 있을 거예요.

인간철권

[redacted]

안녕하십니까? 아가동산에 처음으로 사연을 보내는 새끼 아가박입니다. 제가 말할 것은 아주 유치한 내용입니다만, 귀엽게 봐 주세요. 저는 PS유저입니다. 그런데 저희 반에는 PS유저가 3명밖에 되질 않기 때문에 아이들이 PS를 하러 6~7명씩 몰려들곤 하죠. 그런데 아이들에게 이상한 놀이가 생기기 시작했습니다. 저희 반의 게임 신드롬인 철권3 놀이입니다. 제 친구가 이름 붙이길 '인간 철권'이라고 지어냈습니다. 키가 조그마한 저부터 키 큰 아이들까지 모두다 그 '인간 철권'을 즐기고 있었습니다. 갑자기 문이 '드르륵' 열리더니 선생님이 들어오시는 거예요. 저희는 킹의 연속잡기(새우꺾기)를 하고 있었는데, 선생님이 그 자세로 계속 있으라는 거예요. 제가 밑에 있어서 무거워 죽는 줄 알았습니다. 그 일이 있는 후부터 '인간 철권'의 모습은 찾아볼 수 없게 되었습니다.

지동군, 철권 3를 좋아하는 것은 이해하지만 그렇다고 게임 속의 장면 특히 격투 게임의 장면을 흉내내는 것은 아주 위험해요. 새우꺾기에 그쳤으니 다행이지, 만일 거꾸로 들어서 아래로 내다 꽂는 파일 드라이버를 실제로 구사했다면 큰일날 뻔했을 거예요. 앞으로는 격투 게임에 '이 게임에 나오는 동작은 따라해서는 안됩니다'라는 문구를 추가해야 되겠어요.

※당시 상황을 재현했다는 그림은 좀 그렇네요. 그리고 글의 분량에 비해서 편지지하고 봉투가 함공모함처럼 크네요.

오락을 모르는 불쌍한 여자(?)

[redacted]

안녕하세요! 챔프에 처음 글을 올리는 김건우입니다. 매일 남들이 보내는 사연을 보자니, 나도 한번 써볼까하고 맨날 생각하고 있었지만 용기가 없어서…, 쓸데없는 얘기 그만하고 본론으로 들어갈까 합니다. 얼마 전, 저는 친구와 같이 시내에 나갔습니다. 친구놈이 글쎄 여자를 소개시켜 준다고 해서요, 그래서 약속 장소에 도착을 했지요. 한 10분쯤 지나 여자애들이 왔습니다. 제 친구와 그 여자와는 잘 아는 관계였고, 저는

친구 옆에서 뒤떨어진 얼굴(?)로 따라갔습니다. 한참 뒤, 그 여자가 내 이름을 물어요. 그래서 이름을 말했습니다. 이번엔 갑자기 취미를 물었습니다. 전 자신있게 오락이라고 말했습니다. 그랬더니 갑자기 얼굴이 약간 빨개지고는 미친 × 처럼 웃어댔습니다. 제 기분은 금새 망쳐졌고 미칠 정도로 분노하였습니다. 오락이 뭐가 웃겨서 저러는지…, 제 친구는 인상 좀 펴라고 속닥거렸는데 제가 그 상황에서 인상이 좋아지겠습니까? 저는 갑자기 멋진 생각이 떠올라서 그 여자에게 말했습니다. "야 너도 PS해보면 네 기분이 어떤지 알게 될거다."라고 말해놓고 기냥 뒤를 보고 뛰었습니다. 그리고 다짐했습니다. '이제 여자 만나러 가지 말자'라고….

건우군은 오락을 정말로 좋아하는군요. 아니, 좋아한다는 것보다는 오락에 자부심을 가지고 있다는 표현이 오히려 어울릴까? 아무튼 이제는 여자를 만나지 않겠다는 다짐까지 하다니.

그러나 그 여자아이가 웃는 의미가 취미를 물었을 때 건우군이 망설이는 틈도 없이 오락이라고 당당히 대답하는 것 자체가 재미있어서 웃는 것이지, 결코 건우군을 비웃으려고 했던 것은 아니지 않을까요? 그럴 때에 웃는 얼굴로 네 말이 어째서 우습지라는 식으로 대화를 이끌어 나가는 것이 좋지요. 만일 건우군이 전에 이성 교제를 한 경험이 있었더라면 이런 경우가 발생하더라도 자연스럽게 넘어갈 수 있었을 거예요. 혹시 그 여자아이도 건우군이 마지막으로 남긴 말을 새겨듣고 지금쯤 PS 게임을 열심히 하고 있을지도 모르죠.

이상한 나라의 폴과 니나

[redacted]



안녕하십니까? 저는 최우영이라고 합니다. 챔프를 보다가 드디어 아기동산에 처음 글을 보내봅니다. 저는 시험날인 어제 한문과 문학을 봤는데, 찍은 한문이 17점이고 푼 문학이 14점인데에 쇼크를 받고 친구들과 오락실에 갔습니다. 린샤오유로 2연패를 하고 친구가 진을 하길래 구경을 했습니다. 그런데 뒤에서 어떤 꼬마가 노래를 부르는데 옛날 TV에서 했던 '이상한 나라의 폴' 주제가였어요. 처음엔 신경을 쓰지 않았는데, '진'으로 한 친구가 '니나'를 골랐습니다. 상대방은 폴이였죠. 폴이 봉권을 쓰고 난후, 달려가는 동시에 저는 "아하"하고 무언가를 깨달았습니다. 노래의 폴과 니나가 오락의 폴과 니나와 이름이 같았으니까요. 그 순간 어떤 이미지가 떠올라서 다음날 학교에서 대충 색연필 등으로 그려봤습니다. 친구들이 창피한 줄 알라고 했지만, 그래도 아까워서 말이죠. 폴이라면 끌려가는 니나가 웃고 있는 것이죠. 니나를 잡아가는 녀석들은 호크와 크로우입니다. 그럼 이만….

그림을 아주 재미있고 실감나게 그렸네요. 그런데 여기서 약간 이상한 점은 '이상한 나라의 폴' 이라고 하면 엄청나게 오래된(내가 초등학교 다닐 때 정도) 만화인데 꼬마가 어떻게 그 노래를 알고 있느나는 거죠. 아무튼 이 글을 쓰다보니 그 만화를 또 보고 싶다는 생각이 드네요.

[redacted]



진호군은 글을 실지 않고 그림만 수록했습니다. 제가 이제는 진짜 아기로 등장하게 되는군요. 그런데 모습이 전혀 아기처럼 보이지 않네요. 그리고 옆에 있는 캡틴박은 누구죠? 지금의 제 모습하고는 완전히 동떨어져 보이는데…. 아기동산 교주권을 놓고 쟁탈을 벌인다는 내용 같은데 유원지에 교주란 것이 있을까요?

테리 박

[redacted]



지난 달에는 최우진군이 터미네이터 박이라는 그림을 보내줬는데, 이번 달에는 테리 박이네요. 글쎄요 저는 격투 게임, 특히 킹오파 시리즈를 잘하지 못하지만 이 그림을 보면서 앞으로는 테리처럼 격투를 잘했으면 좋겠네요.

킹오파 '97 만화

[redacted]

진호군! 솔직히 말해서 그림도 좀 그렇고 내용도 별로 재미없었지만 이번에 플스용 킹오파 '97이 나온 기념으로 이 그림을 수록했습니다(이런 말 했다고 화내지 말아요!). 그리고 제가 잘못해서 진호군의 편지 봉투를 잃어버리는 바람에 주소를 넣지 못했네요(정말 미안!). 그러니 수고스럽겠지만 다음 달에 게임 챔프로 전화를 주던지, 아기동산으로 편지를 다시 보내서 주소 확인해주세요.





도시락 훔쳐먹은 녀석에게 설사약을 먹였어요!

[redacted]

이번 사연은 진짜 특이합니다. 학교에서 있었던 일인데요. 학교의 공포 아시죠? 깡패를 말이에요. 우리 반에는 같은 학년이면서 이지메를 당하는 아이들이 많은데 제 친구들도 그중 한 명이에요. 어느 날, 점심시간 그 친구가 난로 앞에서 눈이 빨개져서 쪼그리고 있는 거예요. 제가 왜 그러냐고 물어보니까 그 친구는 "도시락을 언놈이 까먹었어"라고 말하는 거였어요. 솔직히 이런 일이 한 두번은 아니었거든요. 열받은 제가 한 가지 아이디어를 냈습니다. "야! 네 밥이랑 반찬에 설사약이랑 수면제 같은 거를 넣어 놓자" 눈이 번쩍 뜨인 친구. 다음날, 그 친구는 진짜로 밥에 설사약 4회분을 넣어 왔습니다. 한참 뒤 과연 그 친구의 밥을 언놈이 훔쳐먹었습니다. 속으로 저와 친구는 쾌재를 불렀습니다. 수업시간, 깡패 한 놈이 배가 아프다며 화장실을 6번이나 갔다 오고 쉬는 시간에도 그놈 콧빼기도 보지 못했습니다. "우하하 통쾌하다 우정의 승리" 그 후 그 친구는 제가 플스를 사는데 13만원을 빌려줬고 저는 돈을 마저 채워 플스 살 기회만 노리고 있습니다. 쿠하하!

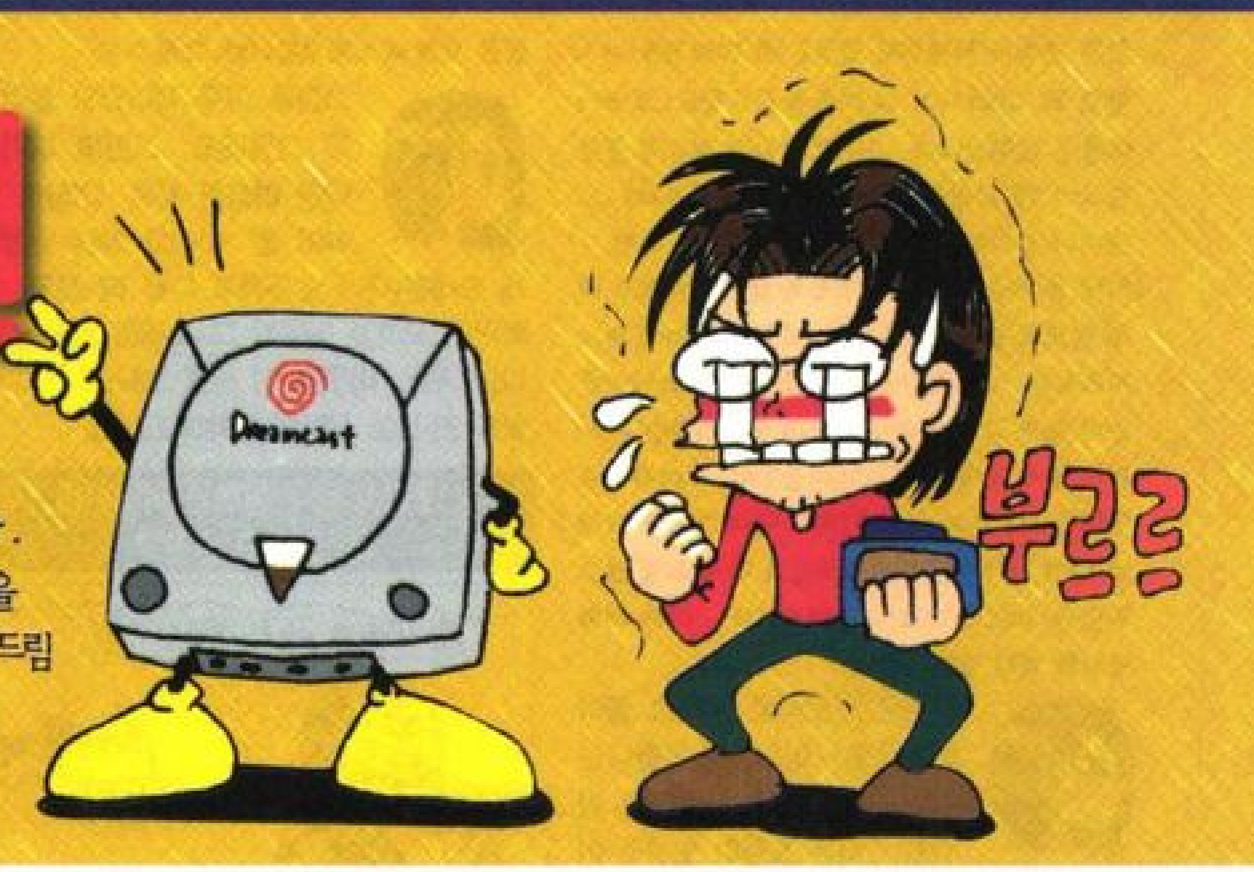
어느 시대이든지 학교에는 반드시 불량한 아이들이 있기 마련이죠. 그 중에는 한때의 혈기(?)로 그런 행동을 하다가 관두는 부류도 있고 원래 성격이 더러워서 아예 그쪽 방면으로 나가는 부류도 있지요. 아무튼 이런 녀석들 때문에 대다수의 선량한 학생들이 피해를 입고 있다는 것이 문제지요. 남의 도시락까지 훔쳐먹다니, 그 녀석은 정말 할 일도 없나 보네요. 그런 녀석은 한 번 혼쭐이 나야지만 다시는 그런 짓을 하지 않아요. 그런 점에 있어서 정규군과 친구는 좀 짓궂기는 했지만 결코 나쁜 짓을 한 것은 아니라고 생각해요. 하지만 여기에 재미를 붙여서 계속 해서는 안되겠죠?

[redacted]

SEGASATURN

연구실

'이번 달엔 액플코드 만들기 후편을 실겠습니다.' 라고 말씀드리려고 했는데, 21일 큰 사건이 터졌군요. 세가에서 드디어 일을 저질렀습니다. '카타나' 라고 알려져 있던 꿈의 게임기가 말 그대로 '꿈' 이라는 이름을 달고 세상에 등장했습니다. 마침내 세상에 등장하는 128bit 게임기 '드림캐스트' 의 정보를 공개합니다(흑~ 다음달에도 또 한번 신종게임으로 코드 찾기 노가다를 해야하는군…).



꿈이 현실로. 「드림 캐스트」



오리발 작전과 끝없는 낭설로 오랜 시간을 보내온 세가사의 신기종이 드디어 발표되었다. '카타나', '듀랄' 등으로 불리우던 명칭도 '드림 캐스트' 라는 아직 다소 낯선 이름으로 확정되었다. 세가사의 1위 정복의 꿈, 게이머들의 꿈 '드림 캐스트' 가 꿈에 걸맞는 게임기가 될 것인지 이제부터 부분부분 살펴보기로 하자.

본체

외관

외형은 휴대형 CD플레이어를 연상시키는 콤팩트함(좌우19Cm, 앞뒤19.5, 높이 7.8Cm)을 보여 주고 있다. 먼저 상부의 전원 버튼과 CD삽입구의 OPEN 스위치가 눈에 띈다. 새턴에는 있던 RESET버튼이 없어진 것이 이채로운데, 새턴처럼 패드리셋을 이용한다면 RESET 버튼이 사라진다고 해서 특별하게 불편함을 느끼지는 못할 듯하다. 외관상으로 가장 눈에 띄는 점은, 뭐니뭐니해도 전면 컨트롤러 접속부일 것이다. 닌텐도에서 그랬듯이 4개의 컨트롤러를 기본으로 접속할 수 있는 방식을 채택하고 있다. 멀티탭 없이도 여럿이서 게임을 즐길 수 있게 된 것은 반가운 일이 아닐 수 없다(물론 그 만큼 컨트롤러를 더 사야하겠지만).

또 한가지 눈에 띄는 것은 오른쪽 측면의 뒤쪽 부분이다. 단순한 디자인상의 구조일 수도 있겠지만 형태로 보아 개폐되어지는 부분으로 보인다. 위치가 새턴의 무비카드 슬롯위치와 동일한 것으로 보아 기능에 있어서 확장기능을 부여하고자 할 때 개폐되어지는 부분으로 보인다. 어느 정도의 확장성을 가진 게임기일까 하는 것도 역시 기대가 되는 부분이다.



사양

CPU는 64bit라는 말이 있었으나 기본적으로 OS, Windows CE는 128bit에서만 작동이 가능하다. 그래픽 엔진으로 최종 발표된 것은 역시 NEC의 Power VR2. 3DFX에서 방향을 급선회시켰을 만큼의 성능을 보여줄지 의문이다. 기본으로 채택된 모뎀의 속력도 약간은 의문이 가는 부분이지만, 통신대전이나 네트워크 게임에 있어서 큰 데이터의 송수신은 빈도가 낮기 때문에 아직까지는 낙관적으로 볼 수 있을 듯하다. 매체로 선택된 것은 역시 CD-ROM. 하지만

CPU	SH4: 128bit 그래픽 엔진 내장 RISC CPU(200MHz 360MIPS/1.4 GFLOPS)
그래픽 엔진	Power VR 2(초당 300만 폴리곤 이상)
사운드 엔진	슈퍼 인텔리전트 사운드 프로세서: 32bit RISC CPU 내장(64채널ADPCM)
메인 메모리	16메가 바이트(64메가bit SD RAM×2)
모뎀	V34(33.6K bps) v42, MNP5까지 완벽지원
OS	Microsoft Windows CE 커스텀 버전
매체	CD-ROM(고유 시스템 약 1기가)
CD-ROM 드라이브	최고 12배속
동시표현색상	약 1,677만색
화상표시 처리기능	범프 맵핑(Bump mapping)-울록불록한 질감 표현 포그(Fog) -안개 효과 알파 블렌딩(Alpha-blending)- 반투명 효과 밉 맵핑(Mip Mapping)-폴리곤의 거리에 따른 텍스처 교체 안티 엘리이어싱(Anti aliasing) CG 상의 톱니현상 완화 인바이러먼트 맵핑(Environment mapping-주변환경을 텍스처로 사용 스페큘러 이펙트(Specular effect)-물체에 광택을 부여하는 기능 …외에도 많은 특수효과 사용가능
데이터 세이브 방법	PDA 사용
기타 기능	시계 기능 등
사이즈	190mm(W)×195mm(H)×78mm(D)
중량	2.0 Kg

CD-ROM이라는 것은 형태뿐이고 실제로 매체 안에 저장 가능한 용량은 CD롬의 배에 가까운 새로운 매체이다(1기가를 상회한다고 한다). 현재 CD의 용량이 650메가인 것을 감안하면 상당히 대용량이라고 볼 수 있지만, PS 2에 채택될 것이라고 여겨지고 있는 DVD에 비하면 상대적으로 열세를 보인다.

어쨌든 현재의 CD 규격과는 차이가 있기 때

문에 사람들을 웃게도 울게도 만들었던 복사라는 것이 조금은 어려워질 듯하다.

늘 그렇듯 영문과 숫자가 나열된 사양표를 주욱 읽어보아도 실제로 어떤 성능을 보여줄지 금방 감이 안 오는 사람들이 있다(물론, 본인도 그 중 하나다).

세가 측에서도 그것을 알고 있었는지 발표회장에서 성능을 보여주기 위한 시연을 실시했다.

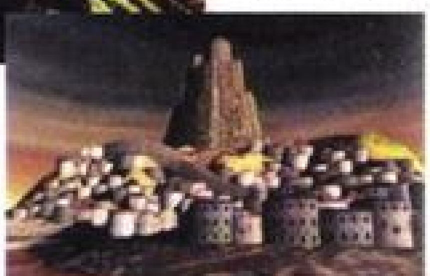






발표회장에는 세가의 사장인 '이리마지리 쇼이치로'씨의 얼굴을 CG화한 데모 등이 상연되었다. 「드림 캐스트」의 본체로 상연된 것이 아닌 개발 플랫폼에서의 상연이어서 아쉬움이 있었지만, 「드림 캐스트」의 가능성을 보여주기에는 조금도 손색이 없었다. 얼굴을 데모의 소재로 삼은 것은 닌텐도 64의 시연회 때를 생각나게 한다. 그러나 「드림 캐스트」가 보여준 능력은 불과 몇 년 전 닌텐도가 보여준 마리오 얼굴의 수준을 구시대의 기술로 만들기에 충분할 정도로 월등했다.





이것 역시 시연회에서 상연된 데모. 정지 화상이 아니라 실시간 폴리곤

아무래도 성능의 척도가 되는 것은 아케이드 게임의 이식 완성도일 듯 싶다. 현재 동시 발매 타이틀로 거론되고 있는 것이 '버쳐 파이터 3(tb)'와 '스커드 레이싱' 등이다. 발표회에서 보여준 성능 그대로라면 퀄리티 다운 없이 이식이 가능할 것으로 보인다. 남은 것은 이식을 맡은 개발팀이 성실하게 일해주기를 바라는 것 정도일까? 모델 3를 내방에서! 그 꿈같은 날이, 98년 11월 20일로 다가왔다.

컨트롤러



「드림 캐스트」와 게이머를 이어주는 매체. 게이머들에게 있어서는 밥먹는 숟가락보다도 소중한 장치가 컨트롤러인 것이다. 발표회에서 공개된 「드림 캐스트」의 컨트롤러는 그 크기에 있어 독특(?)함을 가지면서도 이제까지 보아왔던 컨트롤러들을 짜깁기한 듯한 인상을 준다.

전체적인 형태는 세가의 '멀티 컨트롤러'의 확장형인 듯한 모양을 하고 있다. 아날로그 스틱(이제는 게임기에 있어 필수적인 것이 되어버린 듯한 인상을 준다)은 PS용 듀얼쇼크의 것과 흡사한 느낌을 준다. 상단으로 보이는 것은 PDA(뒤에 설명)가 접속되는 부분인 듯하다. 여전히 셀렉트 버튼은 없다.

이해할 수 없는 부분(세가 팬들에게 불만(?)을 사고 있는 부분)은 버튼부분이다. 이제까지의 세가 컨트롤러에 전해내려 오던 횡열 3배수 버튼 배열이 자취를 감추고 SFC나 PS의 4버튼이 채택되었다. 6개뿐(하단의 L, R트리거 포함)이라는 것은 그만큼 게임의 조작이 단순화 될 가능성이 있다는 것을 의미한다. 점점 복잡, 다양화하는 게임들을 어떻게 소화할 수 있을지가 의문이다. 물론 공개



컨트롤러를 위에서 본 모습. 두개의 PDA 카드를 꽂을 수 있다

된 컨트롤러는 개발중의 것으로 언제고 바뀔 가능성이 있는 것이라는 데에 그나마 안도의 숨을 쉴 수 있을 것 같다. 격투게임 등에서 발군의 위상을 발휘하던 세가 나름의 횡열 버튼을 버리지 말았으면 하는 바램이다. 개인적인 생각이지만 동시발매 타이틀인 '버쳐 파이터 3'를 위해서라면 횡렬 4배수 버튼이 되어야 하지 않을까? 나올 가능성이 극히 적은 철권용 버튼은 사양하고 싶다.

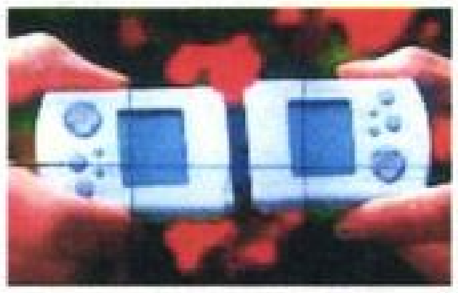
주머니 속의 드림 캐스트, PDA

드림 캐스트는 새턴에서의 내장 메모리와 카트리지를 이용한 게임데이터 저장방식을 버리고 PDA에 데이터를 저장하는 방식을 채택하였다. 기본적으로 메모리 카드의 기능을 하면서 독자적인 디스플레이 창과 컨트롤 시스템을 가지고 있는 PDA는 개발중인 PS용 PDA보다 활용 폭이 넓은 것이 특징이다. 놀라운 것은 이 PDA가 드림 캐스트에 앞서 먼저 발매된다는 사실이다. 휴대용 게임기의 역할도 할 수 있는 드림 캐스트용 PDA는 발표에 있어 한발 앞섰던 PS용 PDA보다도 훨씬 빠른 7월 11일 발매예정이다. 그 안에는 「고지라」라는 게임을 탑재하고서 말이다.



PDA 사양표

CPU	초절전형 8bit
메모리	128Kbyte
화면	가로 48도트×세로 32도트
사이즈	47mm×80mm×16mm
전원	시계용 수은전지×2, 자동off 기능
사운드	PWM음원 1ch
중량	45g



게임기 없이 독립적인 게임을 즐길 수 있을 뿐만 아니라, PDA간의 통신기능도 가지고 있다. 통신기능을 가진 액정게임 (디지털 몬스터 등)의 이식도 가능하지 않을까?

그러나! 세가에서 아무리 좋은 게임기를 만든다고는 해도 우리들이 가지고 있는 것은 새턴이다. 새턴을 가지고 있었고 세가에 익숙한 유저들이 「드림 캐스트」의 유저가 될 가능성이 비교적 높다고 할 수 있겠지만, 단순히 세가에서 만든다는 것만으로 「드림 캐스트」가 이미 손에 들어온 듯이 타 게임기 유저를 향해 큰소리를 치는 새턴 유저들이 꽤 있다고 하는데, 확실히 해두자. 「드림 캐스트」가 새턴일 수는 없다. 가정용 게임기의 새로운 비전을 제시하는 「드림 캐스트」를 기종간 싸움의 소재로 삼는 우를 범하지 않았으면 한다. 더불어 새턴용 소프트의 맥이 오랫동안 지속되었으면 하는 바램도…

6월 25일을 기다리며

악마성 드라큘라 X - 월하의 야상곡 -

뒤늦은 이식이라는 단점을 싼 가격과 추가 요소로 커버하며 새턴 정복을 노리던 악마성 드라큘라의 발매가 연기되었다. 빨리 플레이할 수 없는 안타까움이 가득하다. 그 안타까움을 조금이라도 삭히기 위해 그간의 정보와 화면을 총정리한다. 조금만 더 기다리자.



悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 액션
▶발매일: 6월 25일 ▶발매가: 3,800엔

악마성 드라큘라 재등장!

MSX시절부터 채찍을 휘두르던 벨몬드 가문의 사람들을 기억하는가. 작년 「악마성」 시리즈의 최신작인 「악마성 드라큘라 X_월하의 야상곡」이 PS용으로 발매되었고 추가 버전이 6월 25일 새턴으로 발매된다는 소식은 새턴 유저들에게 많은 기대를 주고 있다. 「월하의 야상곡」은 전작들이 액션이었던 것에 반해 액션 RPG에 가까운 형식을 취하고 있으며 이 점은 「악마성」 시리즈를 한 단계 더 높은 차원으로 끌어올리는 계기가 되었다.

그냥 액션이 아니다

그저 보스를 물리치면 진행할 수 있었던 전작과는 달리 「월하의 야상곡」 은 진행을 하기 위해서는 이곳저곳의 장치와 함정 등을 통과해야 하며 또 이곳을 통과하기 위해서는 특수한 아이템이나 마법을 써야 한다. 또 보스전을 위해서는 그 보스와 대등히 싸울 수 있을만큼 강해지지 않으면 안된다. 진행 도중 얻는 아이템의 숫자도(알카드의 경우) 웬만한 RPG보다도 많으며 플레이어는 이것들을 효율적으로 사용해야 원활한 진행을 할 수 있다.



아이템의 활용을 적극적으로! 효율적으로!



마도기를 정복하면 게임이 훨씬 편안하게…

마도기를 이용하라

마도기는 알카드의 힘을 이끌어 내는 도구이다. 이를 이용하여 알카드는 새로운 기술을 쓸 수 있게 된다. 간단한 것으로는 적을 공격할 때 적의 이름을 나타내는 것부터 고차원적인 대미지를 주는 안개로 변하는 것까지 다양한 종류와 효과를 가지고 있다.

마도기를 이용한 변신

알카드는 마도기의 힘을 이용하여 늑대, 안개, 박쥐로 변신 가능하다. 변신 후에는 그에 따른 특성을 가지게 되는데 늑대는 점프는 낮지만 좌우로 빠른 이동이 가능하



변신하는데는 그 만큼의 MP의 소모도 뒤따른다

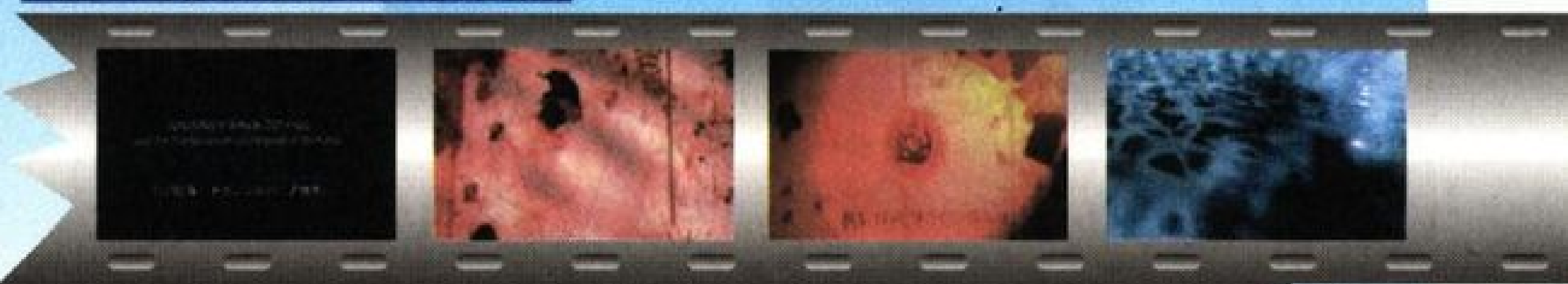
프롤로그

1792년의 드라큘라 백작이 리히터 벨몬드에 의해 쓰러진 5년후 어느날 사라진 줄로만 알았던 악마성이 또다시 부활한다. 이와 동시에 리히터는 실종되고, 자기자신을 봉인해 영원한 잠을 자던 드라큘라의 아들 알카드가 눈을 뜬다. 「그 성에 모든 답이 있다…」 리히터를 추격하던 그의 외붓여동생 마리아, 그리고 알카드는 그 숙명에 이끌려, 또다시 악마성을 향한다.



리히터를 쫓는 마리아와 악마성 부활의 비밀을 찾는 알카드의 만남

때는 1972년 저주받은 악마성이 부활한다





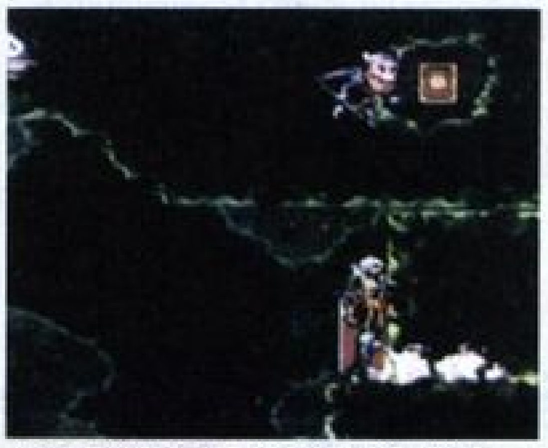


변신하지 않으면 지날 수 없는 곳도 다수 존재한다

고, 안개는 철창 등을 자유로이 통과할 수 있다. 또한, 박쥐로 변하면 자유로이 날아다닐 수 있다.

어둠의 힘을 빌어…

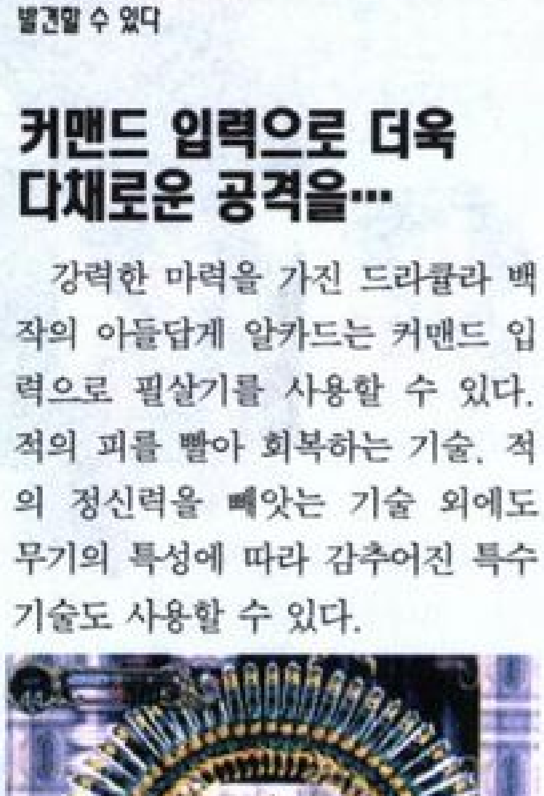
마도기는 알카드를 따라다니며 도와주는 서브캐릭터들을 부르기도 한다. 서브 캐릭터들은 공격이나 회복, 숨겨진 뭔가를 찾아주는 등 다양하게 도움을 준다.



서브 캐릭터인 '악마'를 이용하면 숨겨진 스위치를 발견할 수 있다

커맨드 입력으로 더욱 다채로운 공격을…

강력한 마력을 가진 드라큘라 백작의 아들답게 알카드는 커맨드 입력으로 필살기를 사용할 수 있다. 적의 피를 빨아 회복하는 기술, 적의 정신력을 빼앗는 기술 외에도 무기의 특성에 따라 감추어진 특수기술도 사용할 수 있다.



통상공격이 닿지 않는 곳도 이걸 사용하면!

플레이어 캐릭터가 늘었다



리히터 벨몬드

뱀파이어 헌터로 유서 깊은 벨몬드 가문의 후계자로 그 이름에 부끄럽지 않은 실력을 갖춘 사내이다(PS판에서는 오마케 모드로 사용 가능했다). 리히터는 알카드와 다르게 아이템을 장비한다던가 사용할 수는 없다. 하지만 타고난 뱀파이어 헌터로서의 강력한 육체와 채찍을 무기로 악마성을 헤쳐나간다. 전작들을 플레이해 본 게이머들이라면 별 위화감 없이 리히터를 사용할 수 있을 것이다. 알카드가 이런저런 무기를 바꾸고 아이템을 쓰며 싸우는 반면 리히터는 오로지 채찍 하나 뿐이다. 머리가 안 따라주면 몸으로 때우는 법! 리히터는 알카드와 비교도 안될 만큼 다양하고 재빠른 동작을 보여준다.





재찍을 돌려 후방이나 하단의 적도 공격 가능



적의 공격을 피하며 슬라이딩!



변신을 못하면 채찍을 휘둘러 날면 된다!

필살의 아이템 크래쉬

리히터만이 사용가능한 필살기 아이템 크래쉬. 강력한 공격력을 가지는 반면, 많은 하트를 단숨에 소비시키므로 알카드 때보다 하트의 양에 더욱 신경 써야 한다. 물론 장비하고 있는 서브 웨폰에 따라 그 효과도 다르다.



초필살! 성수의 비! 적이 많을 때 추천



이것 한방이면 보스도…

마리아 라넷드

PC엔진용 「악마성 드라큘라X」에 출현한 분홍색의 소녀를 기억하는가(본 게임의 프롤로그에도 나온다)? 마리아는 전작에서 리히터와 함께 드라큘라를 없앤 소녀다. 2연사 가능한 통상 공격이나 슬라이딩 등 강한 액션으로 5년 전에는 리히터를 능가하는 강함을 보여 줬던 그녀가 본작에서도 활약 할 것은 당연한 일이다.

마리아의 기본무기는 그 롱다리에서 뿜어져 나오는 킥과 손가락으로 쏘는 기탄이다. 킥으로는 간단히 해치울 수 있는 저급 몬스터들을, 기탄으로는 가까이에서 상대하기 어려운 강한 몬스터들을 상대로 구분지어 사용하면 좋을 것이다. 기탄은 버튼을 누르는 시간에 비례해서 강한 공격이 이루어진다(기를 모아서 쏜다고 이해하면 편할 것이다). 물론 강한 것일수록 많은 MP를 소비하게 된다.





이것이 통상기탄. 점프중에도 사용이 가능하다



티파 뺨치는 격투 실력



좀더 모아서 쏘면 더욱 강한 기탄을 발사할 수 있다



3단계에서는 관통성까지 가진다. 물론 위력만큼 마법 소비도 심하다



이것이 최종 단계. 단숨에 적을 꿰뚫는다

사성수 소환

각 소환수는 그에 따른 특징을 가지고 있는데 백호는 전방을 향한 강한 화염 공격, 주작은 일정 시간 적을 자동 공격, 현무는 체력 회복, 청룡은 최강의 공격력을 자랑하며 발동 후 방향키로 조종이 가능하다.











SEGA SATURN

MD에서 SS로

루나 2 이터널 블루



메가 CD로 즐기던 '이터널 블루'를 기억하고 있는가? 약간의 경력을 가진 게이머라면 귀가 쫑긋 세워질 작품, 근래에 게이머의 길로 접어든 이들도 이름정도는 들어보았을 이 게임이 새턴으로 등장한다. 더욱 훌륭해진 그래픽과 사운드는 완성도 높은 스토리를 더욱 빛나게 할 것으로 보인다.

▶제작사: ESP/각천서점 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 7월 23일(예정) ▶발매가: 6,800엔

LUNAR 2 ETERNAL BLUE

SEGA SATURN

더욱 화려해진 연출, 그래픽

메가 드라이브용으로 발매되어 수많은 사람들을 게임의 길로 빠뜨린 범인, 루나2 이터널 블루를 새턴으로 즐길 수 있는 날이 머지 않았다. 그래픽과 연출효과의 향상 이외에도 서브시나리오를 이해하기 쉽게 재구성하는 등, 좀 더 즐기기 쉬운, 멋진 게임을 계획하고 있다. 그리고 새턴용 루나의 강점으로 꼽히는 것은 총 1시간에 이르는 동영상의 분량이다.

캐릭터 목소리는 메가 CD 시절의 성우들을 그대로 기용했다. 메가 CD판을 더빙할 때만 해도 신인이었던 성우들이 지금은 거물들이 되어있다는 것 또한 이채로운 일이 아닐 수 없다.

이 사람들 기억하십니까?



루시아

푸른별에서 왔다고 하는 소녀, 정말 다른 별에서 온 듯 알 수 없는 행동을 자주 보인다. 출생이며 무슨 이유로 여행을 하는지 모든 것이 불명이다.



다양한 표정으로 승부하는 새턴용 루나



루비

히이로의 부모가 주워와, 히이로의 집에서 같이 생활하게 된다. 스스로를 '붉은 용(赤龍)'의 후예라고 하지만 겉모습은 영락없는 고양이. 보이는 그대로 여자(?)인 루비의 꿈은 히이로의 아내가 되는 것이다. 일편단심은 고맙지만…



히이로

국경 부근의 사이란 사막에서 할아버지, 그리고 루비와 함께 생활하고 있다. '푸른 탑'에서 루시아를 만나 함께 여행길에 오르게 된다. 고된 여행중 수많은 시련을 겪으며 한사람의 사나이로 성장하게 된다.



「그랜디아」에서 그랬듯, 다양한 얼굴표정용 그래픽이 준비되어 있다

프롤로그

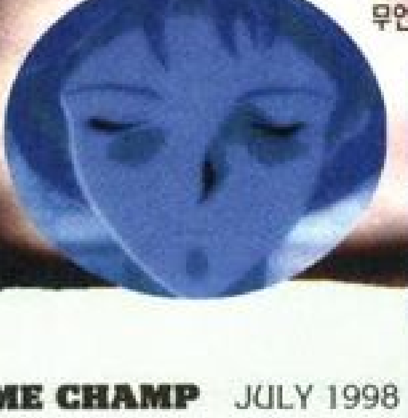
끝 없는 눈 발위로 검게 그림자를 드리운 탑이 서 있다. 탑 안의 어느 곳에는 한 소녀가 얼어붙은 듯이 수정안에 갇혀있었다. 생사를 알 수 없을 정도로 고요히 잠들어 있던 소녀가 갑자기 눈을 떠 움직이기 시작한다. 탑을 나와, 거친 눈보라 속으로 걸어가는 소녀. 그녀 위로는 희미하게 별들이 빛나고 있었다.



탑 안 수정에 봉인된 듯 잠들어 있는 소녀



무언가 알 수 없는 힘에 의해 눈을 뜨고…





유일한 놀이, 도굴!

사막에서 생활하며 이렇다할 친구도 없는 히이로. 그의 놀이터이자 직장인 고대 유적에서 도굴에 힘을 쏟고 있었다. 간신히 보물을 손에 넣었을 때쯤 유적의 덫에 걸려 진땀을 빼는 히이로. 루비의 도움으로 위기를 모면하고 귀가하려는 히이로 앞에 거대한 비행선이 등장한다. 히이로는 비행선에 타고 있던 레오라는 청년과 첫만남을 갖게 된다.

보물을 손에 넣은 것까지는 좋았는데, 덫에 걸려 거꾸로 매달리는 신세가…






간신히 빠져나와 집으로 돌아가려는 히어로와 루비 앞에


거대한 비행선이 등장한다. 비행선의 청년이 히어로의 할아버지를 알고 있는 듯

여행…, 그리고 동료들

루시아는 저주의 주문에 걸려 있었다. 히어로와 루비는 루시아의 주문을 풀어주기 위해 그녀를 데리고 '라파'라는 마을로 향한다. 이 라파의 마을이 긴여행의 시발점이 될 것이라고는 그들중의 누구도 알지 못했다. 갓 태어난 듯 아무것도 모르는 루시아, 시골변두리의 소년 히어로, 히어로가 좋아서 그의 곁을 떠나지 않는 루비…. 그들은 긴 여행 속에서 많은 동료들과 사건을 겪게 된다. 수많은 사건을 겪으며 히어로에겐 '용맹'이, 루시아의 가슴엔 '사랑'과 '정'이라는 단어가 깊이 새겨지게 된다.

론파




마을에 들어선 히어로에게 승부를 거는 론파, 영락없는 도박꾼

'라파'에서 만난 사나이. 예전에는 지위 높은 신관이었으나 지금의 모습은 명백한 도박 사기꾼. 히어로의 필사적인 행동에 마음이 끌렸는지 루시아를 도와주며, 그 후에도 주인공 일행과 행동을 함께 한다

진



도적단에서 생활하고 있던 그녀는 우연히 만나게 된 히어로와 함께 여행하게 된다. 겉모습에 어울리지 않게 전투력이 높은 캐릭터이다. 도움이 되는 여인

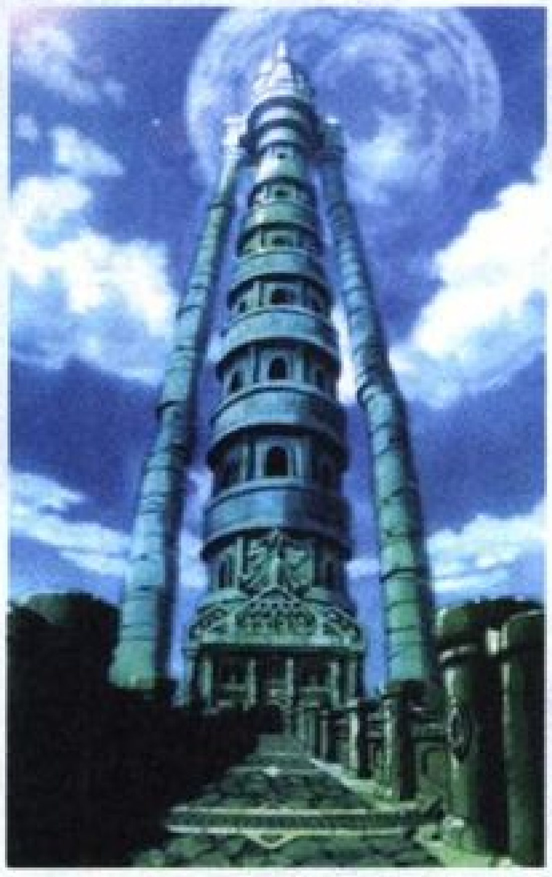
레미나

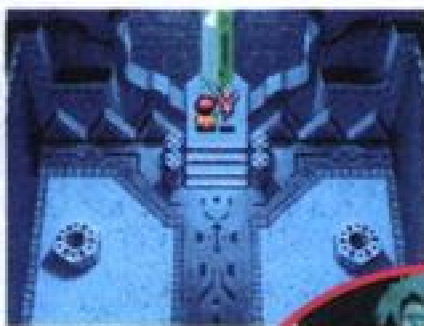


무척이나 돈에 집착하는 소녀. 마법에 일가견이 있다. 마법을 이용하여 주인공들을 돕는다

푸른탑에서

레오는 어디론가 떠나버리고 귀가를 서두르던 히어로와 루비는 '푸른탑'에 이변이 일어나는 것을 목격하게 된다. 곧바로 푸른 탑으로 향하는 히어로. 오래된 탑의 크기에서부터 압도당한 히어로와 루비는 무서움을 가득 안고 탑의 내부로 발길을 향했다. 간신히 최상층에 이른 히어로는 갑자기 어딘가로 이동되어지고 만다. 그의 눈앞에 나타난 것은 거대한 수정. 그 수정안에서 한 소녀가 걸어나왔다. "내 이름은 루시아"라고 자신을 소개하는 소녀. 그것이 히어로와 루시아가 함께 할 모험의 시작이었다.


푸른 탑은 그 크기에서부터 역사에 이르기까지 들어서는 이들을 압도하는 면이 있었다


○갑자기 이상한 곳으로 전송되어져 버린 히어로와 루비는 당황스러울 따름이었다


○점점 강하게 빛나는 수정 속에서 한 소녀의 모습이 보이기 시작했다.


○루시아 등장

'문장 시스템'에 의한 새로운 전투의 세계

새턴용에 새롭게 채용된 '문장 시스템'은 새로운 요소로 많은 호응을 얻을 듯하다. 「문장」이라고 하는 아이템을 장비하는 것에 의해서 본래 마법을 사용할 수 없었던 캐릭터들도 마법을 사용하는 것이 가능하게 된다.


○왠지 FF6의 마석 시스템을 빌어온 듯하지만 혼합마법이라는 독특한 요소가…

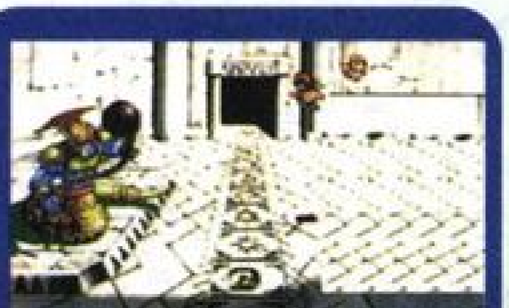

○문장의 조합에 의해 새로운 마법을 만든다

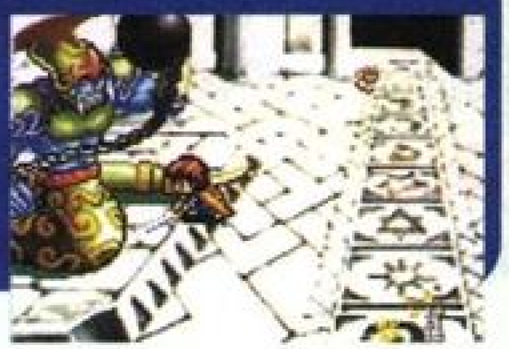
연출은 화려할수록 좋다!

전투장면의 배경은 50여종 가량이 사용되어 보다 다양한 전투 장면을 연출할 수 있게 되었다. 전투중 마법이나 공격의 종류에 따라서 확대 축소 기능이 다양하게 사용되기도 한다.


메가 드라이브용에 등장했던 적이라도 그 공격의 형태는 크게 변화했다(당연한 일이겠지만)


화염계 마법. 일정 범위에 대미지를 가하는 마법이다



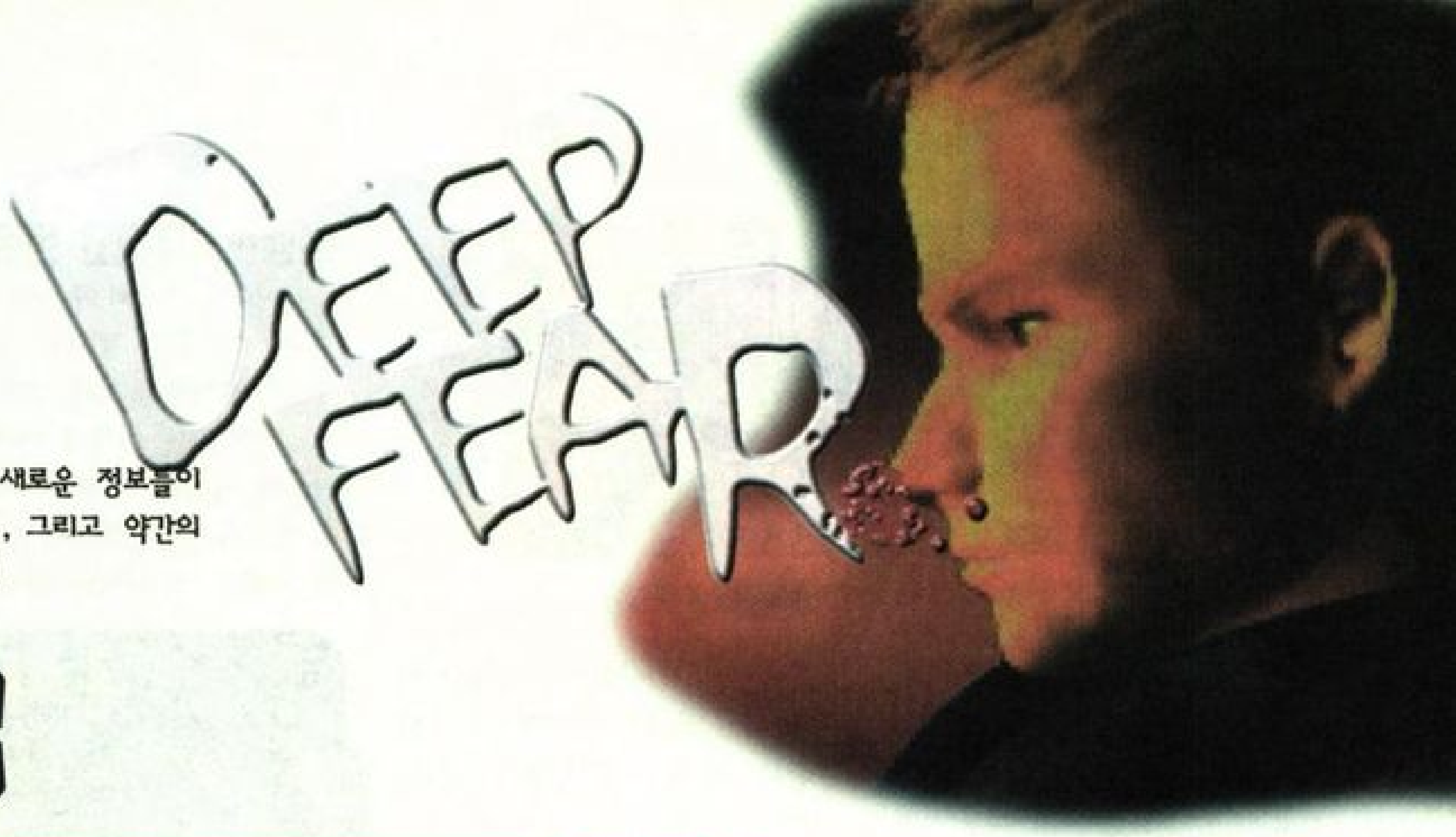


히어로의 검 공격 장면이다. 점프에 이어서 적을 공격하는데, 점프시에 광각으로 잡혀있던 장면이 확대기능에 의해 줌 인 된다



기대되는 공포

딥 피어



특보로 딥 피어에 관해 소개한지 어언 2개월, 새로운 정보들이 공개되고 있다. 이번호에서는 등장인물과 배경, 그리고 약간의 스토리를 싣는다. 우주에서 심해로 찾아온 공포! 과연 그 실체는?

▶제작사: 세가	▶장 르: 호러 어드벤처
▶발매일: 7월 16일	▶발매가 : 미정

SEGA SATURN

심해는 공포로 다가온다

40여년 전 나사가 발사한 로켓이 지구로 돌아왔다. 긴 세월을 우주에서 보내고 돌아온 로켓포트. 미국은 로켓포트의 회수를 명하고, 이 임무에 투입된 것이 핵 잠수함 '씨 폭스'였다. '씨 폭스'는 포트의 회수를 완료하고 귀환길에 오른다. 회수한 포트를 조사하던 '씨 폭스'의 대원들은 포트 안에 생명반응이 있다는 것을 알게 된다. 40년만에 돌아온 포트, 그 안의 생명반응의 정체는?

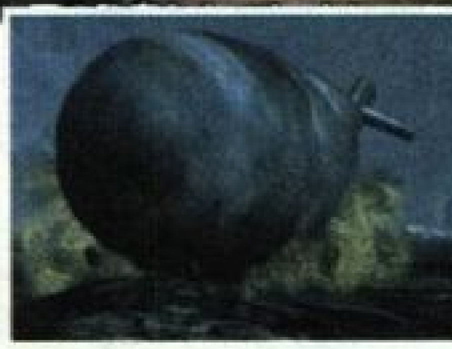

미국이 자랑하는 장거순항 핵 잠수함 '씨 폭스'

이변!

보급기지 '빅 테이블'에서 보급을 마친 '씨 폭스'가 갑자기 미친 듯이 움직이기 시작했다. 원인은 불명! 다급해진 '빅 테이블'에서는 '씨 폭스'를 향해 무전을 날리지만, 이미 씨 폭스와의 통신은 두절상태. 모든 것이 컴퓨터의 제어에 의해 한치의 오차도 없이 움직인다고 생각되던 '씨 폭스'. 그 완전무결한 '씨 폭스'가 거대한 어뢰처럼 이동형 해군설비 '네이비 에어리어'로 돌진하고 있었다. '씨 폭스'는 엄청난 스피드로 '네이비 에어리어'에 충돌한 뒤 마리나 해구의 심연부근에서 멈춰 선다. 네이비 에어리어에는 한명의 박사가 고립되어 있다고 하는데···.

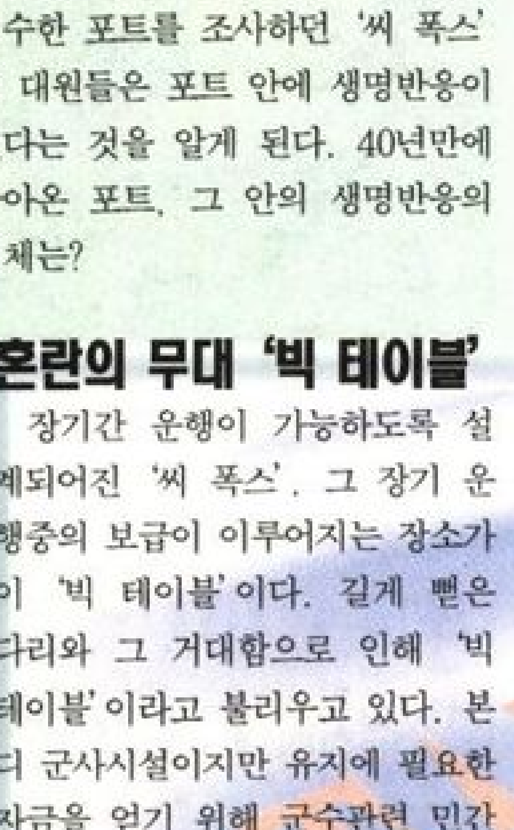


기지의 총책임자인 크랜시 대좌는 와이즈벡 박사의 보호를 위해 민간 구조단체 ERS를 부른다


충돌 후, 씨 폭스는 마리아나 해구 부근에 멈춘다

혼란의 무대 '빅 테이블'

장기간 운행이 가능하도록 설계되어진 '씨 폭스'. 그 장기 운행중의 보급이 이루어지는 장소가 이 '빅 테이블'이다. 길게 뻗은 다리와 그 거대함으로 인해 '빅 테이블'이라고 불리우고 있다. 본디 군사시설이지만 유지에 필요한 자금을 얻기 위해 군수관련 민간업체에 시설을 대여해 주고 있다. 긴급구조대인 ERS는 '빅 테이블'의 긴급상황 처리를 담당하고 있다.


최신기술의 결정체이기도 한 해저기지 '빅 테이블'

크랜시 도우킨스





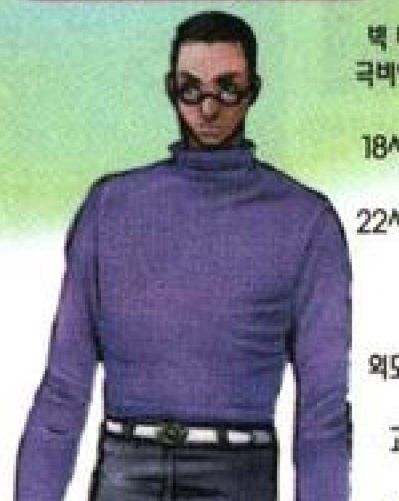
미국 해군 대좌이며 빅 테이블의 총책임자이다. 냉전시대에는 핵잠수함의 함장을 맡기도 했었다. 야심가로 정계에 몸을 담고 있었으나 스캔들에 휘말려 빅 테이블의 총책임자로 좌천되었다.

대니 레이놀즈



빅 테이블 도킹 에어리어의 현장 주임으로 일하고 있는 남자. 입이 험한 막노동꾼 스타일이지만 가슴이 따뜻하고 정이 깊은 사나이이다. 그래서인지 아래 사람들로부터의 신임도 무척 두터운 편이다.

듀보아 애멀릭




빅 테이블의 설계자. 매사추세츠 공대를 수석으로 졸업한 뒤, 컴퓨터 기사를 거쳐 건축 설계사로 전직했다. 그 중에서도 뛰어난 면모를 보인 것이 이 건축 분야이다. 그의 완벽한 설계가 없었다면 최고의 해저기지 빅 테이블은 존재할 수 없었을 것이다.

지나 와이즈벡




빅 테이블에서 군의 극비연구를 진행중인 천재 과학자. 18세의 나이로 이미 대학을 졸업, 22세인 현재 미군의 극비 연구를 수행하고 있다. 냉정하게 보이는 외모를 가지고 있으나 겉모습과는 달리 고독한 면도 가지고 있다. 네이비 에어리어에서 홀로 연구를 하던 도중 조난의 위기에 빠지게 된다.

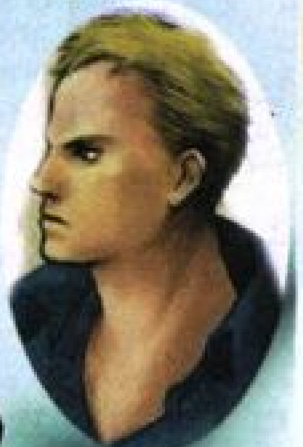
ERS란 어떤 단체?

ERS(EMERGENCY RESCUE SERVICE)는 말 그대로 구조단체이다. 국가에서 운영하는 것이 아닌 사설구조대로 바다에서의 사고에 대처하는 것을 주된 일로 삼고 있다. '빅 테이블'의 안전관리를 책임지고 있기도 하다.

존 메이어



ERS의 생명구조원으로 활약하고 있는 미 해군 특수부대 '네이비 실' 출신의 사나이. 약혼자였던 스텔라를 바다에서 잃고, 그녀를 구할 수 없었던 자신을 책망하며 '네이비 실'을 제대한다. 그 뒤 술에 빠진 생활을 보내던 그는 자신의 생활터전인 바다를 잊지 못해 해양구조대의 모습으로 돌아온다.



무키 카버





존 메이어의 부하이자 ERS의 소형잠수함 '리틀 샤크'의 조종을 맡고 있다. 사람을 잘 웃기는 밝은 성격의 소유자이다. 캐릭터가 풍기는 이미지로 보아 오래 살지 못할 것 같은 인상을 준다.

심해의 구조대

그랜시의 호출로 심해로 향한 존과 무키에게 가장 먼저 내려진 지령은 네이비 에어리어 안의 와이즈벡 박사를 구출하는 것이다.





통로에 쓰러져 있는 승무원을 발견한다. 자신을 죽여달라고 말하는 승무원. 대체 무슨 일이?





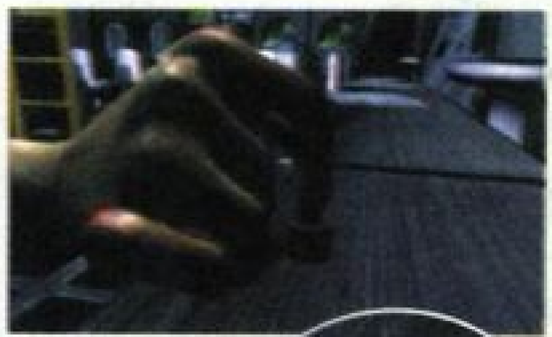
기절해 있는 여성의 얼굴을 보고 놀라는 존. 그녀는 사고로 잃은 자신의 약혼녀 스텔라와 너무도 닮아 있었다

존과 무키는 박사를 구출하고 이동형 해군시설인 '네이비 에어리어'를 움직여 '빅 테이블'에 도킹시킨다. 묵직한 굉음을 발하며 움직이기 시작한 '네이비 에어리어'는 무키의 탁월한 조종 실력에 의해 무사히 '빅 테이블'에 도킹하게 된다.



빅 테이블에서 다년간 근무한 무키의 조작에 의해 '네이비 에어리어'는 빅 테이블과 무사히 도킹하게 된다

박사도 구출하였고 충돌에 의해 떨어진 네이비 에어리어도 원상복귀되었다. 모든 것이 안정을 찾아간다고 생각되어질 때쯤, 해구에 가라앉은 '씨 폭스'로부터 어뢰가 발사된다. 말할 필요도 없이 목표는 '빅 테이블'이었다. 무기라고는 전혀 없는 '빅 테이블'. 사람들은 멍하니 어뢰가 '빅 테이블'의 산소공급장치에 명중되는 것을 지켜보아야만 했다.



씨 폭스의 승무원일까? 피투성이의 손에 의해 발사되는 어뢰



어뢰는 산소공급 유니트에 명중



남아있는 산소는 극소량에 지나지 않는다

산소가 점점 줄어들고 있는 절대절명의 위기. 그곳에 또 다른 위기가 찾아오고 있었다. 잠수함 '씨 폭스'로부터 핵미사일의 발사가 준비되고 있었던 것이다. 핵미사일이 발사되면 엄청난 피해가 닥쳐올 것은 자명한 사실이었다. 이것을 막을 방법은 단 하나, 직접 '씨 폭스' 안으로 침투하여 발사장치를 조작, 해체하는 것뿐이다. 다시 한번 ERS에게 임무가 부여된다.



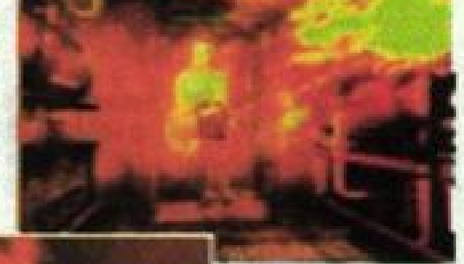
씨 폭스의 모든 핵미사일발사구가 열리고…



테러범의 소행일까? 라고 추측해 보는 존. 이유야 어찌됐던 간에 발사만은 막아야 한다

공포는 이제 시작이다!

해치를 통해 '씨 폭스'로 잠입한 그를 제일 처음 맞이한 것은 거센 불길이었다. 소화탄으로 진화작업을 하며 함내를 살피는 존. 핵 발사장치를 해체해야 한다.



불길만이 가득한 함내. 서둘러 소화탄으로 불길을 잡지 않으면 '씨 폭스'가 폭발해 버릴지도?



ERS 굄 베넝레인저 존 메이어



함내를 살피는 그의 눈에 들어오는 것은 검게 탄 시체들이었다. 그림 왼쪽 위의 패러미터가 AIR와 HP를 표시하고 있는 것으로 볼 때 산소도 생존을 위한 중요요소가 될 듯하다



생존자 실버 함장의 한마디. "저런 걸 회수해 오는 게 아니었는데…"



습격해오는 괴물! 함장이 말했던 '저런 것'이란 이 괴물을 말하는 것인가?

물 넘어 물!

미사일 발사를 저지한 존. 또 하나의 위험을 넘어섰다고 생각하는 그에게 다시 한번 위기가 닥쳐온다. 해구 부근에서 멈춰 있던 '씨 폭스'가 돌연 움직이기 시작 해구의 깊은 바닥으로 떨어지려고 하는 것이다. 과연 존의 운명은?



발사장치를 찾아서 해체에 성공하게 된다



돌연 움직이기 시작하는 '씨 폭스'

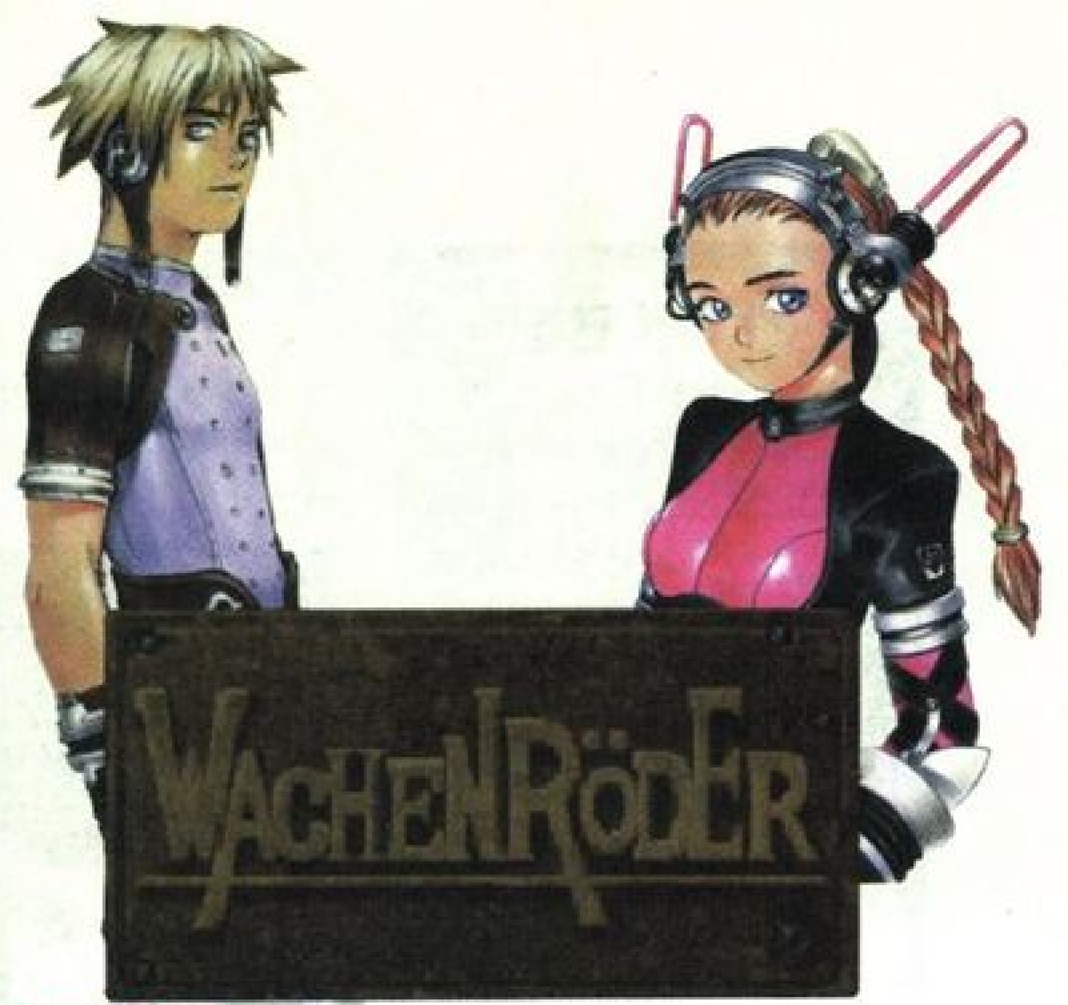


존의 운명은?



단순한 SRPG는 거부한다

밧켄 로더



이런 게임을 기다려 왔다. 세밀한 구성이 느껴지는 스토리와 세계관, 매력이 넘치는 인물들, 독창성이 가득한 게임, 전투 시스템. 공개되는 정보를 하나하나 챙기기에도 너무나 힙겨울 정도이다. 단순함을 거부하는 게임 밧켄 로더의 추가정보이다.

▶제작사 :세가 ▶장르:SRPG
▶발매일:98년 여름(예정) ▶발매가 : 5,800엔

SEGA SATURN

우울한 미래를 밝히는 전사들

게임의 배경은 짙은 안개에 덮인 에두알드 섬이다. 예전에는 대륙의 일부였지만 고대의 에너지였던 핵융합로의 폭주에 의해 대륙에서 떨어져 나오게 되었다. 고대문명의 사람들은 핵융합로 폭주의 비리를 은폐하기 위해서 이 지역을 안개로 덮어버렸다. 세월이 흘러 에두알드 섬에서도 독자적인 증기와 철강에 의한 문명이 발달되었다. 본래의 문명에서 격리된 암울한 문명, 에두알드 섬의 미래는?



짙은 안개로 뒤덮인 에두알드 섬

에두알드 섬은 크게 6개의 지역으로 나뉘며 각각의 지역이 특징을 가지고 발전되어져 왔다.

각 지역을 살펴보도록 하자.



○ 에두알드 섬의 정치경제의 중심지이다. 학문과 문화시설이 잘 갖추어져 있으며, 각 도시로부터의 유학생들이 몰려오는 지역이기도 하다



○ 섬의 북서쪽에 위치한 농산업 지역이다. 전 지역중 유일하게 유기재배를 실시하고 있어 미가공의 신선한 식료를 구할 수 있는 도시이다



○ 쾌락과 예술의 도시. 유흥적 분위기가 너무도 자연스러운 다소 퇴폐적인 문화를 가지고 있다. 예술적인 면도 상당히 발달해 있으며 섬 밖 사람들의 왕래도 잦은 지역이다



○ 연(煙)이라는 글자가 짐작케 하듯 기계공학과 열역학이 발달한 도시이다. 시대의 근간이 되는 증기기관(민간시설부터 병기에 이르기까지의 광범위한 분야에 걸친)의 연구가 활발하게 이루어지고 있다



○ 철강 관련 산업과 무기산업이 발달한 철강도시. 힘을 많이 쓰는 지역인 탓인지 술 문화가 발달해 있으며 도시의 명칭도 술의 이름에서 유래한다



○ 지하수 처리시설을 관리하는 도시. 주변 숲에는 고대문명으로부터 파견된 감시자들이 다수 거주하고 있다. 특이한 사람이 많이 살고 있으며 많은 예술가들이 이 도시 출신이다

루시안 일어서다

중공업을 기반으로 발전한 문명의 뒷 배경에는 공해와 오염이라는 어두운 그림자가 존재하고 있었다. 문명의 혜택을 누리고 있는 사람들이 존재한 반면에 그림자 쪽에 서있는 이들도 다수 존재했다. 그림자 쪽의 인물, 주인공 루시안에게는 쌍둥이 여동생이 있었다. 오염 때문에 공광병(恐光病:빛을 두려워하는 병)을 가지고 태어난 그녀는 16세 되던 해에 세상을 떠나고 만다. 여동생과는 다르게 정상적인 몸을 가지고 태어나 그녀를 보살펴 오던 루시안은 그녀의 복수를 위해 길을 떠난다. 늘 말하던 "내가 너의 기사가 되겠어. 약속해"라는 말처럼….



○ '내가 너의 기사가 되겠어. 약속해' 그러나, 루시안은 그 약속을 지키지 못하고…



○ 폐수로 오염된 마을. 루시안과 그의 여동생의 생활터전은 이런 버림받은 곳이었다





○ 내게도 기사님이 와 줄까?'

○ 오염된 환경, 게게에 공광병을 가지고 태어난 그녀는 일생을 어둠속에서만 지내야 했다

두 주인공의 관계는?

길을 떠난 루시안은 계속해서 슬럼가를 향해 폐수를 방출해 온 폐수처리 책임자인 듀렌을 처치할 것을 결심하고 길을 떠난다. 그 과정에서 여주인공과 조우하는 것으로 예상되어지는데, 여주인공은 왕국의 공주인 '캐롤 뮤'라는 17세의 소녀이다. 공교롭게도 캐롤은 루시안의 증오의 대상인 듀렌의 옛 제자이기도 하다. 두 사람은 무엇을 계기로 동료가 될 것인가?



게임 시스템에 관하여

게임이 발매되기 전에 게임의 시스템을 파악해 두는 것은 열혈 게이머의 필요충분조건이다. '밧켄 로더'에서는 발전된 AP(ACTIVE POINT) 방식을 채택하여 종래의 SRPG보다 폭넓은 전략을 꾸밀 수 있게 되었다. 게임 시스템의 대략을 소개한다.

AP란 무엇인가?

앞서 말한바와 같이 ACTIVE POINT의 약자. 즉 행동에 소모되는 포인트이다. 모든 행동에는 AP가 소모되며 각 행동에 따라 소모되는 AP가 다르다. 한 턴에 한번 이동 한번 공격이 기본이 되는 통상의 SRPG와는 다르게 AP가 허락하는 한은 여러가지 바리에이션의 행동을 취할 수 있다.



'99'라고 표시되는 부분이 AP의 잔량이다. 공격, 이동 등에 필요한 AP가 남아 있다면 몇번이고 행동이 가능하다. 화면 중앙부에 표시되는 행동 아이콘을 선택하여 원하는 행동을 하도록 하자



AP가 충분한 상태라면 적에게 다가가서 공격을 한 뒤 도망치는 것도 가능



한 턴에 두번 공격을 하는 것도 손쉬운 일이다. 적에게도 같은 시스템이 적용된다면 전투의 난이도는 더욱더 높아질 것임에 틀림없다

공격은 3가지

적을 공격할 때는 통상공격과 특수공격인 장기기, 그리고 특수공격의 강화판인 특장기기 중 한가지를 선택할 수 있다. 각각의 공격은 대미지와 AP 소모에 있어 차이를 보인다. 특수 기술 사용시의 화려한 연출 또한 기대되는 부분이다.





○ 사진을 보면 공격아이콘이 세 가지인 것을 알 수 있을 것이다



공격시 3D 폴리곤 화면으로 전투가 연출된다. 화면은 루시안의 초장기기

방향과 위치

공격에 있어(방어도 마찬가지) 캐릭터의 방향이 수치에 영향을 준다. 즉, 정면에서 공격을 받았을 때와 배후를 공격당할 경우에 대미지의 차이가 발생한다. 적을 공격할 시에는 대미지가 많은 쪽을 노리고 방어시에는 안아픈 곳으로 맞는 지혜를 가지도록 하자.

지형에 고저차가 있다는 것은 지난 번에도 말한 바 있다. 이 고저차에 의해 대미지 값에 변화가 생긴다. 높은 곳에서 공격할수록 대미지 값이 커지게 설정되어 있으나, 무조건 높은 지형을 차지한다고 좋은 것은 아니다. 적의 체력과 자신의 전술을 고려하여 캐릭터의 위치와 방향을 지정해야 한다.



정면에서 공격할 것인가, 아니면 등뒤를 칠 것인가?



고저차를 이용한 전술구사가 필요

또 하나의 골치거리 S.R.G

S.R.G(슬레지)란 이 게임만의 무기 시스템을 일컫는 말이다. 증기기관을 이용한 무기 시스템으로 공격량에 변화를 줄 수 있는 시스템이다. 사용에 따라서 과열되며 이때에는 행동에 있어 제한을 받기도 한다.



이것은 주인공이 사용하는 소드 타입 S.R.G이다. 날에 해당하는 부분에 증기 노즐이 부착되어 있다. 베는 것이 아니라 노즐을 통해 발사되는 증기로 적을 공격하는 것이다



루시안의 등뒤에 부착되어 있는 것이 S.R.G의 제어장치이다



ⓐ부분에 보이는 미터기가 '액셀 게이지'라는 것이다. 이 '액셀 게이지'로 공격의 강도를 조절할 수 있다. ⓑ 부분에 나타나는 것이 S.R.G의 과열여부를 지시해 주는 온도게이지이다



상점에서는 S.R.G를 냉각시키는 아이템을 팔고 있다

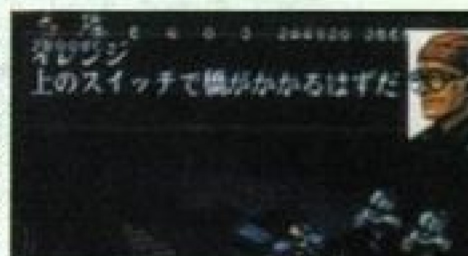
그 밖의 요소들

게임속에는 전술적으로 재미를 더하게 하는 요소들이 아직까지도 많이 존재한다. 아이템 등이 존재함은 확인이 되었으나, 신경쓰이는 곳은 마법계열이다. 증기와 철강이 주된 소재로 등장하는 세계관 속에 '마법'이라는 요소가 추가될 것인가 하는 점은 흥미를 가지고 지켜 볼만한 사항이다.



캐릭의 커맨드중에는 '회복'이라는 것이 존재한다. 이것은 마법의 한 종류일까?

맵 상에는 '스위치' 같은 요소들이 존재한다. 이 스위치를 누르면 다리가 걸쳐지게 된다





스위치에 다가서면 아이콘에 '스위치'라는 항목이 추가된다



SEGA SATURN

쉬운 RPG를 꿈꾸며

마도이야기(魔導物語)

컴파일이 망해간다는 소식이 들려왔지만 개발은 끊임없이 이어지고 있는 듯하다. MSX용으로 발매된 '마도이야기'와는 전혀 다른 모습, 전혀 다른 시스템으로 돌아온 '쉬운 RPG' 마도이야기를 살펴보자.

▶제작사: 컴파일 ▶장 르: RPG
▶발매일: 98년 여름(예정) ▶발매가: 5,800엔



누구라도 즐길 수 있는 게임!

컴파일이 만들어 온 대부분의 게임이 그러하듯이 이번 '마도이야기' 역시 누구나 즐길 수 있는 게임을 기본 원칙으로 제작되고 있다. 원작에 해당하는 MSX용 마도이야기는 3D 던전 RPG였으나, 이번 작품은 필드형 RPG로 변신하였다. 동화같은 판타지 세계를 보여주는 마도 이야기의 개발화면을 공개한다.



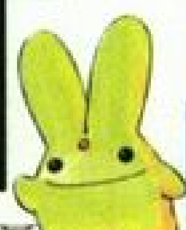
그 캐릭터들이 다시 등장. 울궈먹기

필드도 던전도 '쿼터 뷰'로!

일인칭 시점으로 전개되던 전작과는 다르게 범위가 넓어진 '쿼터 뷰'로 전개된다. 눈앞에 벽만 보이던 전작보다 시원한 느낌을 준다. 필드 상에는 일반적인 RPG에서 볼 수 있는 상점, 여관, 인물 등이 존재한다. 게임의 주무대가 되는 던전 역시 필드와 같은 시점으로 전개된다. 좀 더 넓은 범위를 한 눈에 볼 수 있는 장점이 생긴 반면, 트랩 등을 이용하여 던전 자체의 난이도를 높였다.



던전의 입구인 듯한 동굴이 보인다





○유적 내부로 보이는 한 던전. 트랩 등도 다수 존재한다고 하니 마구 뛰었고 다니는 것은 어려울 듯

파티 시스템 채용

새턴용 '마도이야기'는 파티 방식을 채택하고 있다. 메인이 되는 아루루를 제외한 두 사람의 캐릭터를 선택하여 모험을 하게 되는데 많은 조합이 가능하므로 여러 가지 성격의 파티를 만들어 볼 수 있다. 또한 다른 모든 시리즈 속에서 라이벌 관계에 있던 캐릭터들도 동료가 될 수 있다고 한다. 최강의 파티, 최강의 멤버를 만드는 재미 또한 기대할 수 있다.



사진은 세조의 필살기 잔상인가 분신인가…



이건 켈콤에서 배워온 기술인가…



R버튼을 눌러 표시 캐릭터를 바꿀 수가 있다

마도이야기의 전투는?

'쿼터 뷰'로 전개되던 필드와 던전과는 다르게 사이드 뷰로 전개되는 전투장면은 2D 격투게임의 한 장면을 연상하게 한다. 캐릭터의 크기가 큼직하여 전투중의 세밀한 동작의 묘사가 가능해졌다. 필살기나 마법 등도 아기자기하면서 화려한 연출을 보여주게 되었다.





○숲이나 크리스탈로 이루어진 던전도 존재한다. 참신!…한가?





○두근두근 뿌요뿌요 던전의 3인이 한 파티에!

○이벤트를 통해 동료가 되는 세조. 참고로 파티의 구성인원은 3명





마을의 전망. 낯설지 않은 인물들과 함께 여관, 상점 등이 눈에 띈다

COMING SOON...

슈팅

■아틀라스/사이코 ■미정 ■미정

솔 디바이드



판타지 세계를 무대로 한 슈팅게임. 슈팅과 액션의 요소가 적절히 섞여 있다. 3인의 캐릭터의 설정도 나름대로 훌륭하고 스토리성도 높은 게임이다. 아쉬운 것은 스테이지 사이에 분기점이 존재함에도 불구하고 각 스테이지가 별로 새로운 느낌이 들지 않는다는 점이다.

SRPG

■메사이아 ■6월 18일 ■,300엔

랑그릿사 V



시리즈 마지막을 고하는 이별 작품이 드디어 우리 앞에 찾아오게 된다. 4와는 어떤식으로 이어지게 될지. 하루라도 빨리 부활한 오프닝과 돌아온 빨강머리 주인공을 만나고 싶어 견딜 수가 없다. 설마 '발매일 연기' 라던가…?! 그런 일이 없기를 기도한다.

■NEC 인터채널 ■여름 예정 ■미정

블랙 매트릭스



노예 계급인 하얀 날개족에 속하는 주인공은 검은 날개족의 여주인공과 사랑에 빠진다. '사랑'이라는 말을 꺼내는 것조차 금지되어 있는 이상한 사회에서 천민인 주인공의 사랑은 이루어 질 수 있을 것인가. NEC인터채널 답지 않은 묵직한 세계관을 가진 게임.

시뮬레이션

■가이낵스 ■6월 18일 ■5,800엔

프린세스 메이커 - 3 꿈꾸는 요정 -



모든 육성시뮬에 있어 비교대상이 되곤 하는 가장 표준적이고도 잘 만든 게임, '프린세스 메이커 3'. 그러나 잘 만들었음에도 불구하고 PC용으로 너무 많이 퍼진 탓에 뒤늦은 새턴에서의 히트가 의문시되는 작품이기도 하다.

■반다이 ■9월 ■미정

디지털 몬스터



주머니 속의 게임기가 새턴으로 들어왔다. 포켓게임기임에도 불구하도 통신기능이 달려 있어 발매당시 큰 화제를 불러 일으키기도 했었다. 새턴용에서는 최대 네 마리까지 육성이 가능하며, 여러가지 흥미로운 요소도 즐길 수 있다.

■코에이 ■7월 30일 ■7,800엔

안젤리크 듀엣

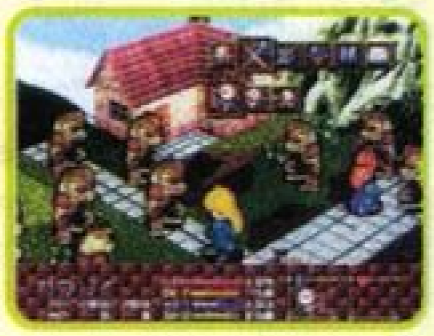


'미소년 매니아'들에게 폭발적인 지지를 얻고 있는 게임「안젤리크」의 속편이 등장한다. 전작과 마찬가지로 「루비 파티」라는 여성 제작팀에 의해 만들어 졌다. 기본적으로 전작을 바탕으로 하고 있으며, 이벤트와 회화 등이 대폭적으로 강화되었다.

RPG

■ESP/각천서점 ■98년 ■미정

슬레이어즈 로얄 2



PS로의 이식이 발표되어 괜히 마음이 찜찜하셨던 새턴 게이머들이여. 우리에겐 2편이 있지 않은가? 세미리얼타임으로 전개되는 RPG, 「슬레이어즈 로얄2」의 세계! 엉뚱한 마법사 리나 인버스와 그의 동료들을 다시 한번 만나보자.

■세가/ 에닉스 ■6월 25일 ■6,800엔

일본 대표팀의 감독이 되자! - 사커 RPG -



'드래곤 퀘스트'와 'J리그 축구 클럽 만들자'가 만난 이해하기 어려운 RPG, 「일본 대표팀의 감독이 되자」가 드디어 발매된다. RPG이면서도 시뮬레이션적인 요소가 가미되어 자유도를 한 층 높였다. 기대 작품.

어드벤처

■NEC 인터채널 ■가을 ■미정

피아캐럿에 잘 오셨습니다!! 2



NEC 인터채널의 미소녀들이 또 한 팀 찾아온다. 현지에서는 PC용으로 발매되어 선풍적인 인기를 끈 바 있다. 피아 캐럿이라는 패밀리 레스토랑을 중심으로 벌어지는 미소녀들과의 생활을 그리고 있는 작품이다.

■캡콤 ■6월 25일 ■5,800엔

록맨 - 슈퍼 어드벤처 록맨 -



탄생한지 벌써 10년이 되는 록맨씨리즈. 캡콤의 질긴 시리즈 만들기의 시작이라고도 말할 수 있는 이 록맨 시리즈는 기본적으로 액션게임이다. 그러나 이번에 발매되는 것은 어드벤처 게임. 어떤 모습을 보여줄지… 발매 전부터 걱정이 된다.

■NEC 인터채널 ■98년 여름 ■미정

프렌즈 -청춘의 빛-



고해상도 그래픽이라는 장점만으로도 눈길이 가는 이 작품에, 확장램 카트릿지가 대응된다고 한다. 어드벤처나 시뮬레이션의 재미를 갉아먹어 온 로딩의 괴로움이 한결 가뿐해 진다는 말. 쾌적한 게임환경 속의 미소녀들! 빨리 발매일이 확정되었으면….

ETC

■코나미 ■7월23일 ■미정

코나미 앤틱스



이 유치한 화면은 뭐냐고 말하는 사람이 있다면 아마도 '게임'이라는 수라의 길에 최근 들어선 사람일 것이다. 잊혀져 가는 MSX컴퓨터 시절엔 이 게임을 하며 새벽을 밝히는 이들이 있었다. 그러나 굳이 이 게임들을 새턴에서 할 필요는…

CHEAT CODES FOR SS USER

SEGA SATURN

봄버맨 월드

봄버 프린스 등장

통상 진행과정에서 얻을 수 없는 동료를 얻을 수 있는 방법이 있어 소개하고자 한다. 퀘스트 모드 중 10화 이상을 클리어 한 상태로 훈련실로 가자. 출격 멤버를 전부 떼어낸 상태로 밖으로 나갔다가 다시 훈련장으로 들어가자. 그러면 50%의 확률로 '봄버 프린스'라는 유니트가 출현한다.



홀로 훈련장 밖으로 나갔다가 들어오면…



빈자리였던 곳에 봄버 프린스가 출현한다

고속모드로 즐기자

타이틀 화면에서 C버튼을 누른 채 스타트 버튼으로 게임을 시작하자. 그러면 전투중의 특수효과 애니메이션이 스킵되는 고속모드로 플레이할 수 있게 된다.

두근두근 뿌요뿌요 던전

식사를 걸러도 OK!

스테이터스 표시에 '뭔가 먹지 않으면 안된다(何か食べないとダメだ)' 표시되면 뭔가를 먹기 전까지는 공격력이 떨어지게 된다. 이 상태가 되면 '리플레쉬 마법진'에서 기도를 올리도록 하자. 그러면 아무 것도 먹지 않았음에도 불구하고 공격력이 원상태로 돌아오게 된다. 이 상태는 다음 번에 무언가를 섭취하거나 던전을 나올 때까지 지속된다



배가 고파지면 이처럼 공격력이 떨어진다



리플레쉬 마법진에서 기도를 한판!



배고픈 상태는 지속되지만 공격력은 원래의 상태로

카방클의 필살 일격!

카방클이 공복상태가 되었을 때 카레 등의 먹을 것을 지면에 놓자. 그리고 나서 적을 카레부근으로 유도하자. 자신의 먹을 것을 빼앗기기 싫어서 인지 카방클이 엄청난 빔공격을 가한다. 이때의 빔은 강, 중, 약 세 종류가 랜덤으로 발동된다.



이런 위치 관계를 만들자

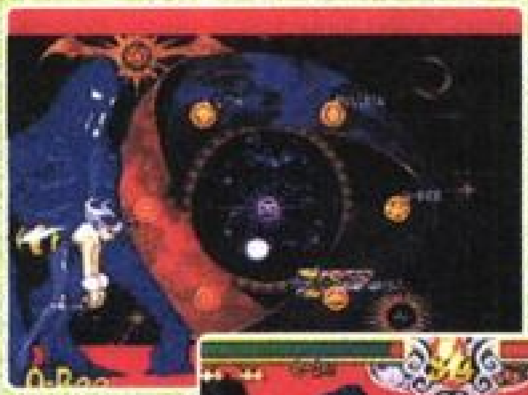


내 밥을 노리지 말아라

뱀파이어 세이버

숨겨진 캐릭터 '쉐도우'

캐릭터 선택화면에서 사용하고자 하는 캐릭터에게 커서를 맞추고 L을 3회 누른 뒤 커서를 「?」에 놓고 L을 5회 누른다. 그 다음 캐릭터 선택을 하면 캐릭터 뒤쪽에 쉐도우가 달린 채로 플레이할 수 있다. 단 이 비기는 아케이드 모드에서만 사용할 수 있다.



○ 큐비에게 귀신이 붙었다



상대를 쓰러뜨리면 자신의 캐릭터는 석화되고, 쉐도우는 쓰러진 상대에게 옮겨 붙는다 ○

「뱀파이어 헌터」의 포보스를 사용

커맨드는 간단. 포보스를 선택할 때 L버튼을 누른 채로 선택하는 것이다. '세이버'의 포보스는 점프 뒤 위를 눌러야만 잠깐 동안의 공중부유가 가능하지만, 헌터에서의 포보스는 자동적으로 잠시동안 떠 있게 된다.



방향키를 입력하지 않아도 잠시동안 떠 있는다

EX 옵션 출현

먼저 아케이드 모드를 노컨티뉴로 클리어한다. 클리어 데이터를 세이브하고 타이틀 화면의 옵션선택 항목에 커서를 맞추고 L 버튼을 누르면서 START 버튼을 누르자. 다양한 사항을 선택할 수 있는 EX옵션이 출현한다.



스페셜 스토크 게이지 등도 설정이 가능하다

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

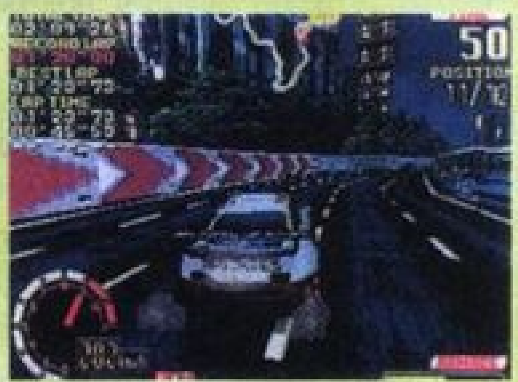
각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임챔프 SS비법 담당자 앞

액션 리플레이 코드

GT24



●마스터 코드
F6000914 C305
B6002800 0000
●무조건 1위
D6050000 0000
16072730 0000
●A+B 버튼으로 스피드 변경
D603AEC6 0500
1608F868 0XXX
*XXX : 000부터 3E7 까지
※ 무조건 1위 코드와 스피드 변경 코드는 한꺼번에 쓸 수 없다.
●시간이 줄지 않음
160809FE XXXX
*XXXX : 0000 에서부터 FFFF 까지 입력가능
●연료가 줄지 않음
1608F868 2710

건그리폰 2



●마스터 코드
F6000914 C305
B6002800 0000
●필수 코드(입력 않으면 엔딩에서 다운)
D6011000 0020
●노데미지
1608FD04 0398
●탄수가 줄지 않음
16097974 0327
16097978 03E7
1609797A 03E7
●머신건 과열방지
36097977 0000
●서포트기의 탄수 무제한
360979F8 0003
●점프 무제한
36097A6B 0003
●제한시간 고정
160953A2 2EF0
●모든 미션 선택 가능
1600B83C FFFF

바로크

●마스터 코드
F6000914 C305
●전투 한번으로 최대레벨
16098D4C 05F5
16098D4E E0FF
●현재 HP
16098D54 03E7
●최대 HP
16098D56 03E7
●현재 VT
16098D58 03E7
●최대 VT
16098D5A 03E7
●ATK
16098D5C 03E7
16098D5E 03E7
●DEF
16098D62 03E7
16098D64 03E7



기렌의 야망



●마스터 코드
F6000914 C305
F6000924 FFFF
●티탄즈로 플레이
D6031FE0 1800
16064D74 FFFF
16064D76 FFFF
*코드를 입력한 뒤에 뉴게임을 선택하고 시나리오 선택화면으로 간다. 거기서 L, R을 동시에 누른다. 거기서 C버튼을 눌러 게임을 시작한다(이 코드는 다른 코드와 함께 사용할 수 없음)

각 군의 자금, 자원 및 기술관련

지구 연방군
●자금
360E8261 0098
160E8262 967F
●자원
360E8265 0098
160E8266 967F
●기초기술레벨
360E8244 000F
●MS기술레벨
360E8245 000F
●MA기술레벨
360E8246 000F
●기초기술 축적도
360E8247 00xx
●MS기술 축적도
360E8248 00xx
●MA기술 축적도
360E8249 00xx

지온 공화국
●자금
360E8285 0098
160E8286 967F
●자원
360E8289 0098
160E828A 967F
●기초기술레벨
360E8268 000F
●MS기술레벨
360E8269 000F
●MA기술레벨
360E826A 000F
●기초기술 축적도
360E826B 00xx
●MS기술 축적도
360E826C 00xx
●MA기술 축적도
360E826D 00xx

제 3 세력
●자금
390E82A9 0098
160E82AA 976F
●자원
360E82A9 0098
160E82AE 976F
●기초기술레벨
360E828C 000F
●MS기술레벨
360E828D 000F
●MA기술레벨
360E828E 000F
●기초기술 축적도
360E828F 00xx
●MS기술 축적도
360E8290 00xx
●MA기술 축적도
360E8291 00xx

슈퍼 로봇 대전 완결편

●마스터 코드
F6000914 C305
B6002800 0000
●자금
1020000A 9000
●빵빵 레벨
1번째 파일럿 102014A4 FFFF
2번째 파일럿 102014B0 FFFF
3번째 파일럿 102014BC FFFF
4번째 파일럿 102014C8 FFFF
5번째 파일럿 102014D4 FFFF
6번째 파일럿 102014E0 FFFF
7번째 파일럿 102014EC FFFF

다음 파일럿의 레벨을 올리기 위해서는 앞의 번지에 C씩 더해 나간다.
(전 파일럿의 레벨을 다 올릴 경우 게임이 다운되는 현상이 존재한다. 쥐의 몇명은 포기하는 편이 좋다)



새턴人

기뻐하십시요, 새턴인 여러분! 드디어 독자공간인 이 코너가 무려 200퍼센트 강화되었다는 사실을! 이 곳에서는 어디까지나 훌륭한 사연을 많이 보내준 새턴인 자신들의, 여러분들의 노력의 소산이라고 생각합니다. 더더욱 분발하여 10 Page 아니 '새턴인 챔프'를 만들어 봅시다! (훗~너무 했나?)

주의사항 **인간인가 원숭이인가…**

뭐 사람이 살다보면 남들과 비슷한 일을 겪는 일도 있겠지요. 하지만, 명백하게 남의 것을 그대로 베꼈다는 것이 보이는 사연이 종종 눈에 뜨는데, 이거 가치없이 아웃입니다. 하지만 가지도 인간인지라 모르고 책에 실는 경우가 있겠지요. 혹 남의 사연을 베낀 글이 눈에 뜨면 증거자료와 함께 저에게 신고해 주세요. 그런 분들은 점수 몰수입니다. 다소 재미없더라도 자신의 얘기를 써 봅시다.

[redacted]

안녕하세요? 저는 영준입니다. 참 엄하시더군요. 긴 사연도 아웃이라니…, 하긴 엄해야 정신을 차리죠. 참! 지난번의 새턴은 얼마안가서 또 말썽이더군요. 하지만 제가 누굽니까! 고치는 법을 안 이상…! 새턴은 남아나지 않겠죠… 그럼 이만…



☞ 오! 지난호에 참신한 새턴 수리법을 강의해주신 영준군이군요! 두 달째 새턴에 펀치를 가하고 있을 영준군이 안타까워 한번 더 실어 드립니다. 다음달에도 똑같은 거 가지고 울궈먹기 하지 마세요. 그림도 실었습니다만 점수는 '일인분' 뿐입니다.

[redacted]

안녕하세요. 저는 대학생이었을 때와 마찬가지로 군에서도 게임챔프를 애독하고 있는 육군병장 성호라고 합니다(물론 처음에는 책을 보지



못했어요 그러나 이제는 짬밥을 먹을 만큼 먹어서…). 제 여자친구는 제가 오락을 한다고 하면 쳐다도 안보고 삐져서 달래려고 하면 최소 2~3시간이 걸립니다. 하지만 저번 정기휴가때 겨우겨우 꼬셔서 오락실의 버쳐캅을 했었습니다 (저보다 더 잘하더라고요…). 그때부터 오락실 가자고 하면 가서 총쏘는 오락만 합니다(애인이랑 같이 하는 게 신기해선지 주위에 사람이 많았어요. 역시 제 애인은 저와 천생연분인 것 같아요(가지님도 애인 있나요? 있으면 같이 건 슈팅을 해보세요). 건강하시구요. 새턴인이 무무무지 사랑받길 바라면서, 멀리 최전선을 지키는 경상도 사나이가…

☞ 군인 아자씨로부터의 편지! 감동적입니다. 그러고 보니 지난호에 여자친구 사연을 적어달라고 했었죠? 새턴人들은 여자친구의 사진을 공개하고 싶어하지 않는지, 보내온 사진이 거의 전멸에 가까웠는데 그나마 성호님이 분위기 살려주셨네요. 스티커 사진은 아마도 '18추' 평가가 내려질 것 같으니 18세 미만은 엄지손가락으로 살짝 가려주시기를…. 아! 저 애인있나구요? 있습니다. 건슈팅 해보라구요? 그러지 않아도 가지의 그녀도 건슈팅의 달인입니다. 그녀가 즐기는 오락은 '더 하우스 오브 더 데드'! 연약한 가지는 게임속의 피를 보면 어지러워 전투력을 상실하곤 합니다. 그런데 몇 달 전 나온 새턴용 '더 하우스'는 꽤 할만하더군요. 피가 녹색이라 아무 느낌이 없어서…(으하하하! 오너라 초록 물감통들아!).

[redacted]

안녕하세요. 저는 애국심이 투철한 정철이라고 합니다. 펜을 든 이유는 저의 기쁜 소식을 새턴인 동지들과 가지님께 알려드리기 위해서입니다. 저는 지난 3년간 아버지 몰래 게임기를 사서(어머니는 알고 계심), 가슴을 졸이며 게임을 즐기거나 아버지가 안계실때 주로 게임을 해왔습니다. 그런데 제 게임기가 고장이 났고 6개월만에 수리를 했습니다. 마침 중간고사도 끝났지 뭡니까? 게임을 하고 싶은 마음에 저의 마음은 점점 조급해졌습니다. 그리고 결정했습니다. 아버지께 모든 사실을 말씀드리기로…, 아버지께선 제 말을 들으시더니 이렇게 말씀하시는 것이었습니다. "철아 그럼 게임만 하지 말고 공부도 더욱 더 열심히 하거라…,"라고요. 아버지의 그 말씀 전 잊을 수가 없습니다. 마지막으로 이런 말을 하고 싶군요.

"아버지~!"

☞ 아! 게임과 부모님! 가지에게도 잊을 수 없는 부모님과 게임에 관한 일화가 있습니다. 중학교 시절 한창게임에 빠져있던 가지. 그날도 여느날과 다름없이 MSX컴퓨터 앞에 앉아 젊음을 불사르고 있었죠. 마침 시험때였던 지라, '게임하다 걸리면 죽음'이라는 간단한 공식이 통용되던 시기였죠. 열심히 적을 향해 탄환을 쏘아대며 정의의 길을 찾던 가지의 뒤로 어머님의 무시무시한 그림자가 나타났습니다. 어머님의 기운을 알아차린 가지는 황급히 컴퓨터를 끄고 책상으로 몸을 날렸습니다. 평소같으면 어머님의 불호령이 떨어지는 게 다음순서였으나…, 어머님은 부드럽게 가지에게 말씀하셨죠.

"집어치워라. 한 대 맞기 전에. 오락이 밥먹여줄 거 같아?"

오락으로 밥먹고 있습니다. 요즘…

[redacted]

안녕하세요 가지형!(친숙한 분위기를 위해서…) 지난달에 보니 여자친구와 게임에 관련된 사연을 쓰라고…홍 난 GIRL FRIEND가 없는데 어찌시란 말씀이신지 제게는 새턴이 저의 걸프렌드 겸, 친구 겸, 남형제입니다. 그만큼 제게는 소중한 존재라는 얘기죠. '사쿠라 대전 2'를 하며 만 20세쯤 되었을 때쯤, 아마 제 여자친구에 대해서 쓰고 있을지도 모르겠네요(그때까지 이 코너가 있을랑가 모르겠네요). 이 코너가 챔프의 장수코너가 되기를 바라 마지않으며…

그럼, 안녕히~!

☞ 장수를 빌어주셔서 고맙습니다.
다음 사연 보시죠.

[redacted]

때는 3월 26일 KOF '97이 발매되던 날. 그날은 마침 여자친구랑 약속이 있는 날이기도 했죠. 하지만 여자친구와의 약속은 까마득히 잊고 연중행사처럼 게임매장에서 KOF '97을 샀습니다. 집에서 신나게 게임을 하다가 갑자기 떠오르는 기억과 함께 울리는 전화벨 소리…, 누구인지 짐작을 하고 받았지만… 역시나 여자친구였습니다. 사과를 했지만 씨알도 먹히지 않았죠. 하지만 '지성이면 감천' 끝내는 용서를 받고 지금은 친하게 지내고 있습니다. 가지님이 정도면 새턴인이 될만하죠!(좀 심했나) 그럼 수고하세요!

☞ 도헌님! 새턴인이 되기 위해서 여자친구와의 관계를 소원하게 만들지 마시길 바랍니다. 책임은 제가 져야 합니까? 절대 사절입니다. 그러나 게임을 위해 젊음을 불사를 각오가 되어있는 청춘이 또 하나 있다는 사실을 확인하게 되어 기쁘군요. 새턴인으로서는 합격입니다만, 챔프점수만큼 애인에게 따는 점수도 중요합니다. 잊지 마시길~

[redacted]



안녕하세요 가지님? 저는 챔프에 처음으로 글을 써보는 현수라고 합니다. 제가 중학교 1학년때 짝이 여자였는데, 같은 학원을 다녔어요. 그래서 저를 잘 알아요. 그 여자아이는 정말 얼굴은 못생겼어도(?) 그림은 잘 그려요. 오락도 정말 모르는게 없어요. 여자가 오락을 그렇게 하다니 정말 놀랐었어요. 그런데 그 여자아이가 제 얼굴을 그려주더군요. 저랑 꼭 닮았어요. 제 얼굴을 그린 그림을 같이 보내드릴께요. 처음써보는 글이라 부족한 면이 많지만, 이해해 주세요. 그럼 이만~.

☞ 여자친구가 그려준 그림! 시무룩한 캐릭터의 표정이 귀엽군요. 한방에 싸인펜으로 휙휙 그려낸 솜씨가 이 방면에 꽤나 경험이 깊다는 것을 느끼게 해주는 군요. 아마도 그, 얼굴은 '못' 생겼어도 그림은 '잘' 그리는 여자친구 연습장엔 이와 같은 그림이 가득할 듯 하군요(쓰고 보니 완조니 아트 갤러리 작품 평이네요…). 여자 친구와 친하게 지내시길~!

[redacted]

안녕하세요? 가지님 전 대구에 사는 성복입니다. 짜자잔 기뻐해 주세요. 제가 드디어 새턴을 장만 했습니다. 2달동안 일요일마다 아버지를 따라 다니며 공사현장에서 열심히 일한 결과(저희 아버지는 건축 설계사이심). 하루에 2만원씩 받은 일당을 모아보니 16만원! 그리고 어린이날 아버지께서 5만원을 보태주셨습니다. 전 그돈으로 새턴 1대(비록 중고지만) KOF '97, 램팩, 버쳐캅 2, 데드오어 얼라이브를 사서 지금 무진장 재미있게 하고 있습니다. 새턴을 살 수 있도록 도와주신 아버지께 정말정말 감사드린다는 말을 하고 싶습니다. 꼭 뽑아주세요.

P.S 저희 아버지도 게임챔프를 보신다는 사실을 아십니까?

☞ 호오~ 몰랐어요. 성복님의 아버지가 게임챔프를 보신다는 사실은…(알 턱이 없지 않습니까?) 그러나 독자층이 넓어져 가는 것은 사실인 듯하군요. 군인 아저씨부터 성복님 아버지까지 누구나 읽을 수 있는 책을 만들기 위해서 노력하겠습니다. 여러분들의 혹독한 비평을 약으로 삼아서 말이죠.

[redacted]

저에겐 S.E.S 보다 귀여운 여자친구가 있습니다(후후…) 그애랑 오락실에 갔적이 있었는데 철권3를 하고 있던 저에게 그애가 킹의 꺾기 기술이 너무 과격하다며 어디론가 가버렸습니다. 철권 3를 끝내고 그 애를 찾던 중 꼴 모퉁이에서 어디선가 많이 본 여자가 '더 하우스 오브 더 데드'라는 무지 잔인한 건총게임을 하고 있는 것을 보았습니다. 화면에 피가 튀고 좀비의 머리가 날라가고 귀여운 악마(?)의 얼굴에는 웃음이 번지고… 오~

그 다음부터 그녀와 오락실에 가면 사이좋게 나란히 앉아 레이싱(데이토나 USA)을 즐긴답니다.

☞ 체감게임이나 건슈팅 만큼 연인이 즐기기에 좋은 것은 없습니다. 뭔가 같이 즐기고 있다는 생각에 몰입도가 더욱 높아지곤 하죠. 저는 몰입도를 높이기 위해 오토바이 체감게임도 여자친구를 뒤에 태운채 플레이하곤 합니다. 몰입도는 상당히 올라가는 반면, 같은 오락실을 다시 못가는 단점이 있지요. 창피하니까…(비명만 안질렀어도 덜 창피했을 텐데).

[redacted]

안녕하세요. 저는 의정부에 살고있는 정철민이라고 합니다. 잠깐 다른 잡지를 가 보다가 다시 챔프로 돌아오게 되었습니다. 6월호 챔프를 보니 여자친구와 게임에 관련된 사연을 뽑는다고 하셨는데, 어쩌나… 저는 여자친구가 없습니다. 여자친구가 생기기 전까진 게임으로 외로움을 달래야겠습니다. 여자친구 대신 제 친구 얘기를 쓸까합니다. 제희 반에는 상준이와 승용이라는 친구가 있는데, 둘다 새턴을 가지고 있습니다. 그런데 승용이가 새턴을 획 처분해버렸습니다. 플스는 늘어가는데 새턴은 줄고…, 하지만 플스가 늘어난다고 해도 저는 절대 새턴을 버리지 않을 것입니다. 왜냐! 전 영원한 새턴□이기 때문입니다.

새턴人 FIGHTING

☞ 플스가 늘어나는 것과 새턴이 줄어드는 것…, 참 아쉬운 현상입니다. 대부분의 챔프 독자들이 게임기는 한 대만 소유해야 한다는 모종의 룰에 사로잡혀 있는 듯 하군요. 많은 수의 챔프독자들이 아직 중, 고등학생인 것을 생각하면 부모님에게 눈치보이는 것은 당연한 일이겠네요. 그래서인지 '새턴을 소유한 사람은 플스와는 관계가 없는 사람', '플스유저는 새턴유저의 반대편에 서 있다'라는 식의 의식이 생겨난 듯하네요. 물론 자신이 가지고 있는 게임기 쪽에 애착이 가는 것은 당연하겠지만 이런 상황이 기종간의 싸움을 불러일으키는 불씨가 될 수도 있다고 생각하면 가슴이 아프네요. 자신의 게임기 만을 사랑하는 게이머가 아닌 모든 게임을 즐기고 사랑하는 사람이 될 수 있었으면… 모든 게이머들에게 바라는 말입니다.

[redacted]

안녕하십니까? 가지님 수원의 어떤 놈입니다. 이번에 새턴을 산 놈이죠. 제가 새턴을 사게 된 경위를 들으시면 정말 눈물납니다. 저는 원래 PC-게이머였습니다. 4월초쯤 나온 초대작 RPG '창세기전 외전'을 구입하여 PC에다 넣고 돌리고 있었습니다. 인스톨이 끝날 무렵 난데없이 아버지께서 들어오시더니 돌고 있는 CD를 쏙 빼서 반으로 '뚝' 쪼개버리시더군요. 아십니까? CD 위판에 붙어 있는 스티커는 차마 찢어지지 못해 반으로 쪼개진 CD가 '덜렁덜렁'거리며(크윽, 정말 당해본 자만이 안다!) 아프다고 나에게 호소할 때 나는 아무것도 해주지 못하고 바라만 볼 수 밖에 없는 심정을! 결국 저는 홧김에 새턴을 사기로 결정했고 은행에 있는 제돈 4만원과 제 친구분들께 꾼돈 120,000원을 합쳐 꿈의 상성 새턴 중고를 구입하게 됐습니다. 결국 저는 한 달 동안 빚의 수렁에서 헤어나질 못하다가, 한달 뒤 '필살 한달 굶기!'로 빚의 수렁에서 탈출하게 되었습니다. 정마~알 우여곡절 끝에 산 새턴입니다. 명작 신작 속~속~ 구해 열심히 하겠습니다.

새벽에로못대편 하다만 수원의 어떤 놈이

☞ 아버님의 행동이 이상하거나 '倻놈'의 글이 이상하군요. 아버지가 '서풍의 광시곡'을 싫어하시는 건지, 인스톨이 다 된 것에 분노를 느끼신 건지…, 도대체 뭡니까? 어쨌든 과격한 아버님이시군요. 아마도 '倻놈'이 게임에 무지하게 빠져있는 것에 아버님이 분노하신 것이리라 생각됩니다만, '倻놈'의 글대로라면 아버님이 스윽 방으로 들어와서 또깍 CD를 분지르신 듯한 분위기네요…(괴기스러워라!). 홧김에 새턴을 산 '倻놈'의 행동도 역시 볼같은 데가 있군요. 부전자전인가!? 부드럽고 곱게 삽시다. 애써서 구한 새턴이니 소중하게 사용하시길 바랍니다.

P.S 이름은 밝히라고 있는 겁니다. 이름 빼먹지 마시길!

[redacted]

가지님께.

안녕하세요 가지님 저는 정훈이라고 합니다(정훈이를 모르시면 료 사카자키라고 하면 아실랑가?) 저는 사실 여자친구가 없습니다. 사실 저는 새턴이라는 오락기를 잘 몰랐습니다. 새턴이라는 오락기를 알게된 건 동생 유리 때문이었습니다. 동생은 전에 오락기가 있기 전부터 게임챔프를 사보며 이거 사자며 조르곤 했습니다. 전 아케이드 외엔 별 관심이 없어서 그냥 무시를 했죠 그러면 어느날 유리가 플스를 가리키며 '이런 이런 게임이 있다. 오빠는 철권 좋아하지? 이거 사자~용?' 그 당시 전 '킹오파'와 '철권' 광이었기 때문에 '집에서 하면 재미있겠군…"이라고 생각했지요. 그래서 처음 구입한게 플스, 그리고 새턴도…, 지금은 챔프와 유리덕에 비디오 게임을 알게되었고 요즘은 프린세스 크라운에 푹 빠져 있어요. '크라운'은 유리가 '프린세스 퀘스트'인 줄로 잘못 알고 산건데, 굉장히 재미있더군요. 하하….

-후략-





☞ 여자친구에 관해서 써보라는 것이 그렇게 힘든 주제였단 말입니까? 관련 너무나 적어서 괴롭군요. 정훈군의 사연엔 여자(동생)이 등장하고, 그 동생이 친구와도 같은 존재니 거의 합격이군요. 유리양은 이가동산에 뽑힌 적이 있던 걸로 알고 있는데, 이번호를 기점으로 남매 챔프점수 헌터의 활동이 더욱 거칠어지겠군요. 점수만을 위한 사연이 아니라 챔프에 참여하기 위한 적극적인 참여정신이 바탕이 된 사연이 많이 도착했으면 하는 바램입니다. 오! 동봉해 주신 그림! 두 개의 32비트 게임기가 공존하고 있는 그림이군요. 동생이 그린 그림이지만 실어드리죠.

[redacted]

안녕하세요. 가지님

흑흑…, 제가 왜 이렇게 울적이고 있는지 아세요! 이게다 리그로드 사가2 때문이에요.

얼마전에 저에게한 여자 친구가 생겼어요..

그래서 그 여자아이와 더 친하고 사이좋게 지내기 위해 저희집에 데리고 와서 게임을 같이 하기로 했어요. 그런데 막상 오니 둘이서 같이 할 게임이 마땅치 않아서 리그로드 사가2를 꺼냈어요. 그 게임은 저도 아직 깨지 못한 게임이기도 해서, 그 게임을 선택했어요.

그런데 게임이 잘 풀리지 않고, 길도 잘 모르겠고, 하다보니 화가 나서 게임에만 집중했어요. 그러다 보니 옆에 여자 친구에게는 신경을 쓰지 않아서, 그 여자 친구는 삐져서 갔어요. 그후로 지금까지 말조차 하지 않아요. 어떡하죠?

☞ 대단한 태도군요. 아예 사이가 나빠질 작정을 하고 리그로드를 꺼낸 겁니까? 여자친구가 왔을 땐 아래 사항을 엄수하시길 바랍니다.

1. 간단히 즐길 수 있는 게임을 꺼낸다.
2. 둘이서 함께 할 수 있는 게임을 꺼낸다.
3. 미소녀 게임은 꺼내지 않는다.
4. TV와 눈의 거리는 멀게!
5. 양반다리를 하고 앉는다(…?).

P.S 사이가 좋아질 겁니다.

경고자 명단!

兵長 硬派 JACKY

'SS반 짱님께'라고 되어 있군요. 같은 군인인데도, 병장인데도, 저 위의 성호님은 새턴인 앞으로 보내셨습니다. 나라만 지키지 말고 챔프도 지켜주기를 바랍니다. 사연은 잘 읽었습니다만, 경고입니다! 여기는 새턴人, 담당자는 가지입니다. 아울러 이름만 나가고 점수는 없습니다. 흐~

안재진

SS인 담당자? 비슷했지만 아쉽군요…. 그러나 엄격하게! 아웃!

독자코너

'새턴人'에 참가하실 분은 아래의 주소로 사연을 보내주세요. 글, 만화, 사진, 그림 뭐든지 좋습니다. 코너가 커진 만큼 기회도 늘어났습니다. 다음달에도 많은 우편물들 기다리고 있을게요.

보내실 곳

121-160 서울특별시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층 새턴人 담당자 앞

NINTENDO64 연구실



닌텐도 64는 결코 주저앉지 않는다. 소리 소문 없이 획기적인 것을 터뜨리는 N64의 위력을 유저들은 알고 있을 것이다. '오르막길이 있으면 반드시 내리막길이 있는 법!' 모든 현상은 이 원리에 따라 좀더 넓은 세계를 구축해 가는 것 같다. 이번 호에는 푹푹 찌는 더위에 짜증만 나는 N64유저들을 위해 나름대로 최선을 다해 한 페이지, 한 페이지를 준비했다. 그리고 무엇보다 연구실에서는 N64 유저들에게는 정말 환상적인 주변기기로만 여겨져 왔던 액션 리플레이 카드에 대해 다루어 보았다. 부디 더운 여름날에 힘들어하는 유저들에게 희소식이 되기를 바라면서......

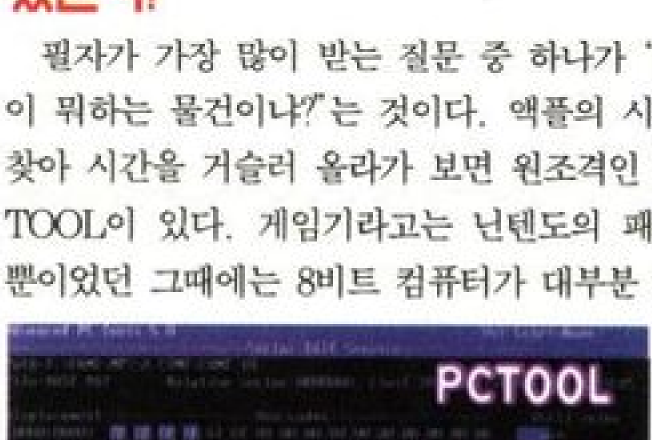
닌텐도64 액션 리플레이 카드 철저 해부

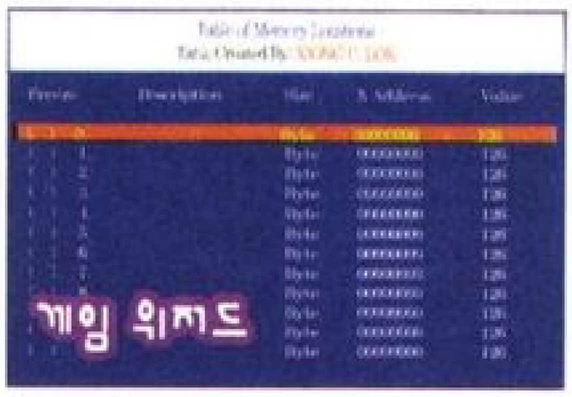
SS와 PS의 전유물이었던 액션 리플레이 카드(이하 액플). N64 유저에게는 그 동안 꿈으로 여겨졌던 물건이었다. 게임을 하다가 지치고 힘들 때, 커다란 힘이 되어주는 액플. 닌텐도 유저들이여! 다시 한번 일어날 기회가 왔다. 그대들이 진정 원하는 것이 무엇인지 알고 있다. 이제 남은 건 뛰기는 것뿐이다.



아직도 액플이 뭔지 모르는 사람들이 있는가?

필자가 가장 많이 받는 질문 중 하나가 "액플이 뭐하는 물건이냐?"는 것이다. 액플의 시초를 찾아 시간을 거슬러 올라가 보면 원조격인 PC-TOOL이 있다. 게임기라고는 닌텐도의 패미콤뿐이었던 그때에는 8비트 컴퓨터가 대부분 보급되고 16비트 컴퓨터가 보급되기 시작했을 때이다. 당시 패미콤의 가격은 10만원 대를 호가할 때였다. 게임기보다는 쉽게 복사해서 즐길 수 있는 컴퓨터 게임이 더욱 더 메리트가 있을 때였다. 플레이하는 게임이 주로 컴퓨터 게임이다 보니 개조하는 것도 그쪽으로 발달할 수밖에 없었다(당시에 패미콤용 액플이 등장한 건 아니지만 말이다). 이후 PCTOOL의 후기형이라고 할 수 있는 게임 위저드와 헥사가 등장했다. 16진수화 시켜진 데이터를 고치는 일이 바로 일명 개조다. 16비트 게임기가 가정에 보급되고 나서야 비로소 활성화가 된 개조문화(?). 그 문화에 선봉자가 액플이 아닌가 싶다.







마땅한 소프트웨어를 구동시킬 수 없는 게임기 게임의 데이터를 고칠 수 있게 도와주는 것이 액플인 것이다.

게임 헌터(터미네이터)를 기억하시나요?

16비트 슈퍼 컴보이의 전용 액플(당시에는 액션 리플레이 카드라는 말이 없었지만 여기서는 이해하기 편하게 하기 위해 액플이란 말을 사용한다)이 있던 게임 헌터. 각 동호회나 통신망을 살펴보면 2년 전 에닉스의 「스타오션」이 발매되었을 당시에도 많은 유저들이 사용했던 흔적을 찾을 수 있다. 겉모양은 일반 슈퍼 컴보이 컨버터 모양과 같고 전면에 텀블러 스위치가 하나 달려있어 스위치를 조작해 ON/OFF를 할 수 있었다. 사람들은 흔히 풍선에 꿈을 실어 하늘로 날려보낸다고들 한다. 게이머들의 마음이 바로 이런 상황과 똑같다. 액플에 개조 코드를 실어 데이터를 개조한다. 인간은 누구나 자신이 원하면 그것을 소유하려는 소유욕이 있다. 그 시절 이런 게이머의 마음을 가뭄에 단비 내리 듯 촉촉이 적셔준 것이 게임 헌터였던 것이다. 현재는 그 원형조차 찾기 어려운 실정이지만 그것이 소중하게 여겨졌던 때가 있었다.


게임 헌터의 위용

백번 보면 뭐하나 한번 해봐야지

이제부터 닌텐도64의 액플 사용법을 가르쳐 주겠다.


액플의 실체



액플의 전, 후면 모습

설치법



우선 액플을 사용하기 위해서는 제대로 설치하는 방법을 알아야 한다. 설치하는 법은 위의 사진과 같다. 팩의 앞뒤를 잘 확인하자.

전원을 켠다음 행동은



메인 메뉴

1. START GAME

이 메뉴를 선택하면 세 가지의 옵션 메뉴가 나온다.

A. START GAME WITH SELECTED CODES

이 메뉴는 SELECT CHEAT CODES메뉴에서 치트 코드를 선택한 후 나오는 메뉴로 개조 코드를 가동시킬 수 있다.

B. START WITHOUT CODES

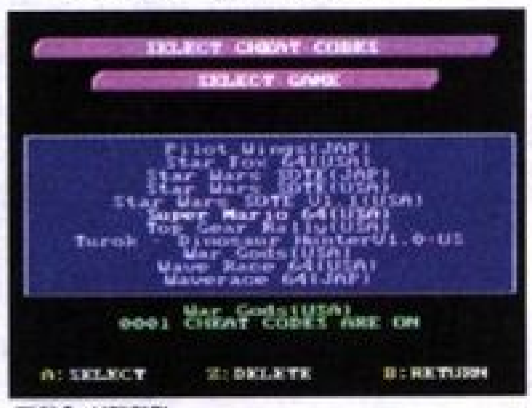
말 그대로 어떤 개조 코드도 가동시키지 않고 그대로 게임을 실행시킨다.

C. CANCEL-RETURN TO PREVIOUS MENU

이 옵션을 선택하면 모든 커맨드를 취소하고 메인 메뉴로 돌아간다.

2. SELECT CHEAT CODES

이 옵션을 선택하면 N64용 소프트에 대응되는 액션 리플레이 코드가 나온다. 이중 원하는 게임의 원하는 코드를 A버튼으로 선택한 후 START버튼을 연속해서 누르면 개조된 데이터로 게임이 시작된다.



게임을 선택한다

A. ENTERING NEW CODES

위에서 얘기한 바대로 데이터의 특정한 주소를 개조하는 것이다. 일반적인 코드의 형식은
코드 형식 : ******(데이터 주소) ****(수치)**
이렇게 되어있다. 모든 수치들은 16진수로 되어있다.

B. NEW CODE DESCRIPTION

어느 코드든지 이름이 있어야 분별하기 편리한 법. 코드 입력란 상단을 보면 코드의 이름을 입력하는 텍스트 박스가 있을 것이다. 이곳에 커서를 옮긴 후 코드에 알맞은 이름을 입력하자. 만일 체력 무제한 코드라면 "INFINITE HEALTH"라는 이름을 넣어주면 된다. 꼭 이렇게 넣으라는 것은 아니니 영어와 담쌓으신 분들 걱정할 필요가 없다. 그냥 "1"을 넣어도 된다.

C. ENHANCEMENT ENTRY

멋진 이름을 넣었다면 그에 걸맞는 코드를 입력하는 것은 당연한 일. 기본 코드형식은 어느 액플이나 다 같기 때문에 다른 액플을 써 본 경험이 있는 사람들은 그리 어렵지 않게 액플을 사용할 수 있을 것이다.

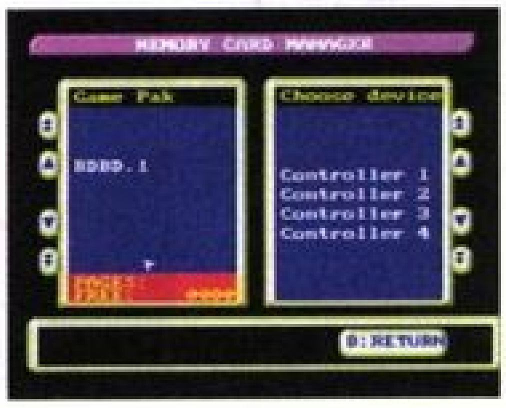
D. DEFAULT BOX



에디트 화면

선택하는 메뉴에 커서를 맞추고 A버튼을 누르면 커서에 불이 들어오면서 토글의 ON/OFF를 표시해 주는데 이를 디폴트 박스라고 한다. 만일 디폴트 박스의 셋팅을 ON으로 해두면 항상 액플을 켠 상태에서 게임을 할 때 그 코드가 가동된다. 거꾸로 디폴트 박스의 셋팅을 OFF로 해 놓으면 재시동 할 때마다 선택해 주어야 하는 번거로움이 있다.

3. MEMORY CARD MANAGER



메모리 관리 화면

게임 카트리지와 콘트롤러 팩에 저장된 데이터를 관리해 준다.

토막상식

16진수란?

기계어는 0, 1만을 인식하는 2진수를 사용한다.
진행은 0, 1, 10, 11, 20…….
우리가 사용하는 수는 10진수다(다 아는 얘기 아닌가?).
0~9, 10, 11…….
16진수는 0~F까지의 수를 사용하며 굳이 십진수로 표시하자면 16다음이 20이 된다. 즉 9+1=A 이고 F+1=10이 된다는 소리다.
10진수와 16진수를 비교하자면
16진수 0, 1, 2, ~ 9, A, B, ~ F
10진수 0, 1, 2, ~ 9, 10, 11, ~ 16이 된다.

공개된! 액플코드 정리

관련 사이트 : HTTP:\\WWW.DATEL..CO.UK

봄버맨64

1. 생명 무제한	802AB857 0063
2. 시간 정지	802AB873 0000
3. 무제한 컨티뉴	802AB85b 0063

도라에몽

1. 에너지 무제한	800FB897 00FF
2. 생명 무제한	800F38C5 000A

스타워즈

1. 생명 무제한	800EC8C3 00FF
2. 미사일 무제한	800ED575 00FF

슈퍼 마리오64

1. A, R버튼을 누르면 코인이 99개가 됨	89339EA8 0063
2. 무적	80339EAD 0064
3. 레벨 셀렉트	8032C64C 0001
4. 디버그 모드	8032C658 0001
5. 사운드 디스플레이	8032C654 0001
6. 파워 디스플레이를 사라지게 함	803314E4 0001
7. 투명 마리오	80339EB0 0020
10. 하프 마리오	80339EB1 0000
11. 림보 마리오	8033A04C 00C0
12. 마리오가 뒤로 뛴다	8033A04E 0080

튜록 - 디노사우루스 헌터

1. 모든 키를 갖는다	8012FDE3 0007, 8012FDE7 0007, 8012FDEB 0007 8012FDEF 0007, 012FDF3 0007, 8012FDF7 0007 8012FDFB 0007
2. 화살 무제한	8012FD7F 00FF
3. 크로노 셉터 무제한	8012FD93 00FF
4. 미니건 탄 수 무제한	8012FD83 00FF
5. 피스톨, 라이플 탄 수 무제한	8012FD63 00FF
6. 쿼드 로켓 무제한	8012FD8B 00FF
7. 오토 샷건 무제한	8012FD67 00FF
8. 퓨전 캐논 무제한	8012FD8F 00FF

문의처 : 게임 본부 : 704-1667~8



젤다의 전설 -시간의 오카리나-

현재까지는 혼자 돌아 다니는 '고독한 여행자'라는 이미지가 강했던 링크였지만, 이번에 밝혀진 새로운 정보에는 링크와 모험을 함께하는 '수수께끼의 소년'이 등장해 더 이상 '고독한(?) 링크'가 아님이 밝혀졌다. 물론 비주얼면에도 500% 그레이드업한 '회전 베기' 액션 등 멋진 장면이 가득하다.

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 액션 · RPG
▶발매일: 98년 가을 예정 ▶발매가: 미정



도대체 넌 누구냐?

적? 아니면… 우리편!? 게임의 전개상 중요한 인물이 될 듯한 캐릭터가 바로 이 '수수께끼의 소년'이다. 얼핏 보기에는 우주복 같은 것으로 몸을 감싼 이 소년은 링크의 여행길에 가는 곳마다 나타나 아무말 없이(?) 무언가를 말해 줄 것 같다. 적인가 아니면 우리편인가? 지금은 완전히 비밀에 감추어진 소년이지만 어른 링크와 별 차이 없는 신장으로 빛나는 하프를 연주하는 그는 링크에게 해를 끼치려는 것 같지는 않고, 오히려 악기(오카리나와 하프)를 연주하는 등 링크와 꽤 닮은 모습을 보여 준다. 그렇다면 혹시 목적은 달라도 링크와 같은 모험자일지도 몰라.

하이랄성, 드디어 대 공개

모험의 무대가 되는 하이랄 지방의 심볼 '하이랄성'. 외관 전체가 공개되는 것은 처음이지만 푸른 하늘과 숲으로 싸인 하이랄성은 굉장히 화려해 보인다. 바로 이것이 2D의 배경으로 사용되는 것이 아니라 링크가 모험하는 필드에 실제 존재하는 성이므로 「젤다의 전설」의 3D 세계가 어떤 수준인지 가늠하게 해준다. 덧붙여서 하이랄성이 게임 안에서 어떠한 역할을 할 것인지는 아직 밝혀지지 않았지만 이렇게 멋지게 존재하는 이상 뭔가 중요한 이벤트에 연관되어 있을 것이다.



분노의 회전 베기!

예전에도 한번 소개했던 '회전 베기'지만 이번에 보여주는 것은 검에서 전방으로 파동이 퍼지는 모습의 매우 화려한 비주얼이다. 우선 파동이 땅을 달리는 듯이 보이는 것을 보면 파동 그 자체에 효과가 있는 것은 땅위에 있는 것들 뿐이고 공중의 물체 등에게는 대미지를 입히지 않는 것 같다. 물론 아직까지는 추리일 뿐이고 위력이 늘어나면 공중의 적에게도 대미지를 줄 수 있을 가능성도 있지만 기본적으로 회전 베기를 사용할 때는 적에게 갇혔을 때 정신을 가다듬고 한방에 날려 버리는 기분으로 사용한다면 좋을 것 같다.

회전 베기 탐구!

아래는 회전 베기가 결정된 순간의 연속 사진이다. 근거리의 작은 검이 회전할 때 직접 대미지를 받아



모험에 들어가기 전에 만나는 수수께끼의 소년과 링크. 무언가 말하려는 듯한 분위기지만



키를 보면 어른 링크와 나이는 비슷한 것 같다. 공격하지 않는 것을 보면 우리편?



이 아름다운 하이랄성을 지키기 위해서라도 가논드로프의 야망을 막지 않으면 안된다!







파동이 더욱 더 큰 대미지로 작용하는 것 같다. 그렇다면 될 수 있는 한 적을 가까이 유인해서 기술을 쓰는 것이 효과적이라는 이야기인데, 그렇다면 꽤 용기를 필요로 하겠는 걸!

풀도 벨 수 있다!

회전 베기의 필살기는 단순히 전투에만 쓸 수 있는 게 아니다. 마을 안에 나있는 풀을 벨 때에도 효과적으로 사용할 수 있다. 물론 하나하나 베는 것보다 훨씬 많은 풀을 벨 수 있다. 그리고 이렇게 기술을 사용해서 단숨에 끝내버리는 쪽이 간단하고, 기술을 넣었을 때의 기쁨은 한층 더하다는 것은 두말할 필요도 없다. 특히 필드를 돌아 다니다 보면 사진과 같이 '회전 베기로 베요' 라고 말하는 듯이 풀이 나있는 곳이 종종 있는데 이곳에서 기술을 쓰면 뭔가 좋은 일이 있을 지도 모른다.





강력한 불꽃으로 링크가 오징어로

작렬과 얼음의 스테이지

이번에는 「젤다의 전설」에 등장하는 여러 가지 무대중 강렬한 불꽃을 뿜어내는 화염(?) 스테이지와 얼음으로 얼어붙은 동굴속을 얼면서까지 모험하는 링크를 소개한다. 모험 액션 게임계의 게임에서는 빠질 수 없는 '불꽃'과 '얼음'의 2대 스테이지답게 이것은 매우 흥미가 넘친다. 아직 공개된 사진수는 적지만 스테이지의 분위기는 충분히 느낄 수 있을 것이다.



풀에는 원한이 없지만 챔프 독자들을 위해서 한 번!!



성공!!





보기만 해도 덥다

떨어지면 끝장이다!

이곳은 일종의 신전 같은 분위기이다. 작은 발판에서 떨어질 듯한 링크지만 아직은 양손으로 떨어지지 않게 버티고 있다. 손이 미끄러져 낙하하면 불꽃에 휩싸여 생명을 잃을지도 모른다. 아래에서 작렬하며 올라오는 불꽃이 너무나 뜨거울 것 같다!

나비도 얼어 붙어요!!

얼음으로 만들어진 동굴속. 링크도 추운 것 같지만 나비는 더 추위를 타는 것 같다. 요정에게는 날개가 있으니까 얼면 곤란 하겠지. 그래도 충실히 링크의 모험을 따라오니까 기특하지 않습니까?



O나비도 얼어요!

풀피리만 불면 OK!

오른쪽 사진중 C버튼 유니트의 아이템 표시에 풀피리가 있는 것이 보이는가? 그동안 꽤 많이 소개되었던 링크의 말이지만 어떻게 부르는 지 몰라 궁금했던 독자들에게 희소식. 바로 이 말을 부르는 아이템이 풀피리인 것이다. 방법은 어디에서든 입에 피리만 대고 불면 말이 어디선가 달려온다. 말에서 내려 멀리까지 모험해도 풀피리만 있으면 어디든지 등장하니까 매우 편리하다. 게다가 말로 이동하는 것은 필드만이 아니라 마을에서도 가능하기 때문에 빨리 이동하고 싶을 때는 말에 타고 달리면 좋은 것 같다.



아, 빨리 와!!



어디선가~~ 누군가에!!

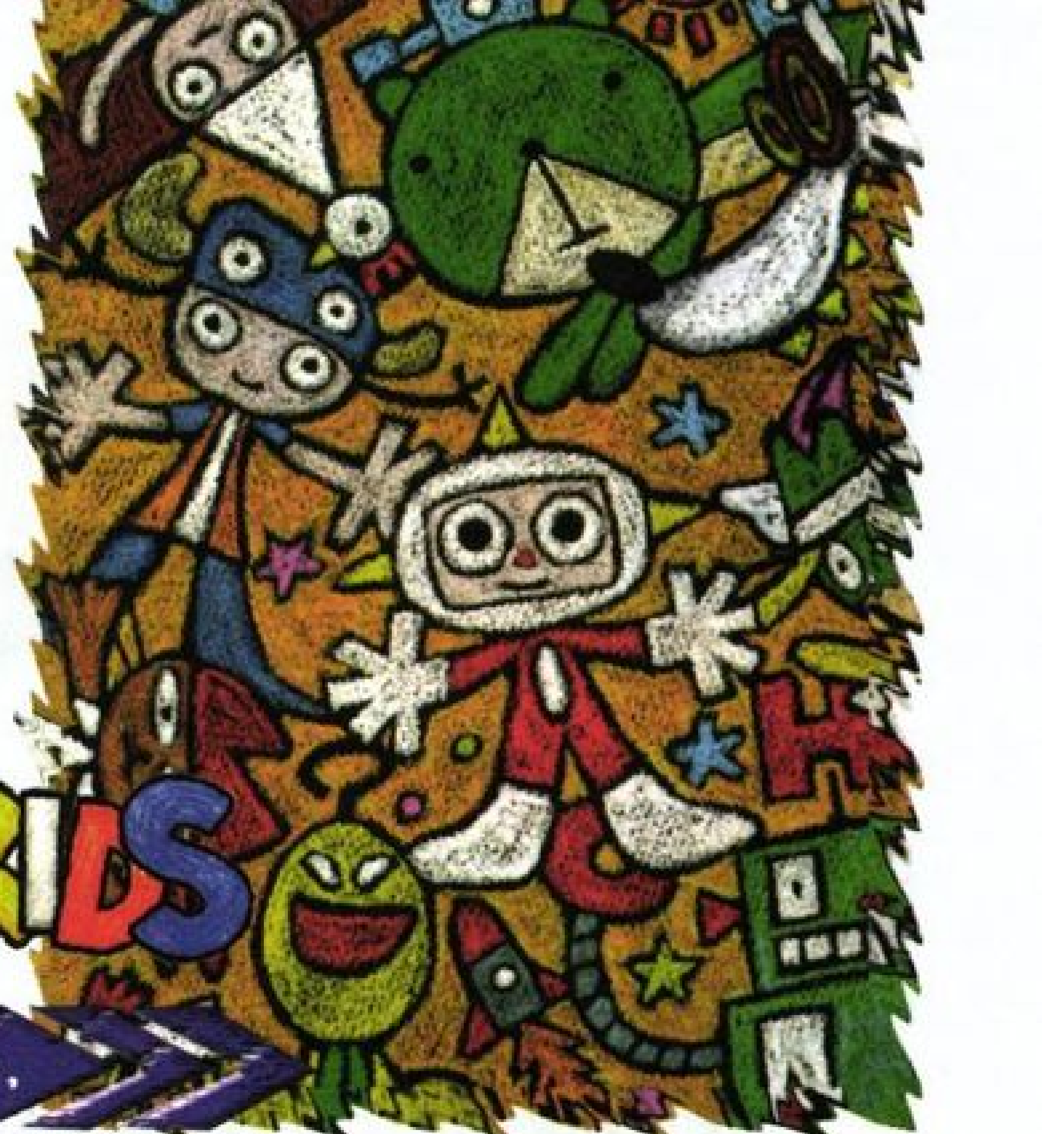


낙서속의 캐릭터들을 키워 싸움을 붙인다!

라쿠가키드 - 낙서쟁이들 -

육성과 대전격투 액션의 요소를 가진 독특한 게임 「라쿠가키드」는 마법의 콜렉션으로 그려진 '낙서속의 주인공들이' 그림속에서 튀어나와 대반란을 일으키는 게임이다. 캐릭터는 유저의 움직임과 습관에 따라 키워지게 되므로 지금까지의 격투에서는 맛보지 못했던 독특한 재미를 한껏 느낄 수 있을 것이다.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 액션
▶발매일: 7월 23일 ▶발매가: 미정



RAKUGAKIDS

육성 격투액션이 이렇게 까지 유쾌할 줄이야...

먼저 스토리를 알아야겠지

"Twinkle Town"의 한 그룹인 Tinkles의 아이들이 어느날, 고대유적의 동굴에서 이상한 콜렉션을 발견하게 된다. Tinkles가 발견한 콜렉션을 제리의 형 바루가 집어서 간판에 낙서를 하자 큰 일이 벌어졌다. 간판에서 몰래 빠져나온 낙서들이 움직이기 시작한 것이다. 「대장 우리 장난쳐요」라고 낙서들이 제작기 떠들어댔다. 다음날 마을은 바루의 못된 장난 때문에 마을 전체가 대혼란에 빠져 야단법석이었다. Tinkles는 바루의 낙서를 지우기위해 남아있는 콜렉션으로 제각각 또 다른 낙서를 하기 시작한다.





당신의 전투방법을 캐릭터에게 전수시키는 육성 시스템

육성 시스템이라고 해도 이 「라쿠가키드」는 패러미터를 높이는 육성 시뮬레이션과는 차이가 있다. 여기서는 플레이어가 캐릭터를 조작해서 게임을 플레이함으로써 캐릭터가 플레이어의 전투방법을 익혀가는 새로운 타입의 육성시스템을 사용하고 있다.



공격법과 자주 사용하는 기술 등, 플레이어의 전투방법을 캐릭터들은 익혀나간다. 어쩌면 이 캐릭터가 당신의 분신이 될지도 ......

예술적인 감각의 터치로 표현되는 독특한 캐릭터

화면사진을 보아도 알 수 있듯이 이 게임에 등장하는 캐릭터들은 곰과 로봇 등 아이들이 그린 깜찍한 '낙서'들. 인간의 격투가들을 주인공으로 한 격투게임에서는 맛볼 수 없는 기상천외한 다양한 기술을 구사해내는 재미가 가득한 배틀게임이다.



'낙서'의 터치를 생생하게 느낄 수 있는 캐릭터들

'낙서'로 움직임을 재현하는 대량의 애니패턴

이 게임에서의 전투는 '낙서'속의 캐릭터들이 변신도 하고 변형도 함으로써 자유자재로 움직임을 표현하는 것이다. 그리고 그것을 가능하게 해주는 뭔가가 있는데 그게 바로 대량의 애니패턴이다. 아마도 매끄러운 움직임에 유저들은 놀람을 금치못할 것이다.



입에서 펀치가 팍팍!!



일단 책으로 변신을 하고 상대를 책사이에 끼워 날려버리는 기술



가시가 돋은 공으로 변신

도대체 「라쿠가키드」는 어떤 게임이란 말인가?

「라쿠가키드」의 가장 주목할 만한 것은 육성요소가 듬뿍 잠재되어져 있다는 것이다.



이 장면은 적의 공격을 방어하고 있는 모습이다



○로봇의 전격을 받은 고양이(?) 댄서



○즐길 수 있는 기술이 다양하게 준비되어져 있다. 강력한 기술을 잘 사용해서 강한 캐릭터로 만들어 보자

육성 모드 철저 분석

플레이어의 전투 방법을 전수시켜 캐릭터를 점점 강하게 육성시켜 나가는 「라쿠가키드」의 육성 모드. 플레이어가 직접 육성시키기에 당연히 캐릭터에 애착을 갖겠지만 실제, 어떤식으로 키워나갈지 계획을 잘 세워보자.

● **전투방법을 익히게 한다?**
전투방법에는 여러 가지가 있지만 먼저 생각해야 할 점은 자주 사용하는 기술의 종류가 아닐까 싶다. 또한 가이드의 타임과 전투의 적극성 등도 기억해야 할 것이다.

● **실전모드는 보기만 해도?**
자신의 전투방법을 그대로 전수시키는 것이 바로 이 게임의 컨셉트이다. 하지만 상대에 따라 수비중심으로 전투를 하게 된다면 전투방법을 지시할 수 있게 될지도 모른다.

● **콘터롤러 팩으로 친구들의 캐릭터와 대전 가능**
친구들이 키운 캐릭터와 대전이 가능하다.

포인트 1 화면상에 나타난 게이지의 의미는?

이번 화면 사진에는 많은 게이지가 표시되어 있다. 이 게이지의 수들로부터 마음에 드는 게임의 내용을 예상해 보자.

타이머
타이머임에는 틀림없지만 변한 형태가…… 뭔가 비밀이 있는 듯하다.

HP & 사용캐릭터
이것은 캐릭터의 HP라고 생각되어진다. 옆에 있는 것은 제각각의 '낙서'를 그린 캐릭터인 것같다. 자세히 보면 표정이 시시각각 변함으로 재미를 한층 더 느낄 수 있을 것이다.



콜렉션?
이것은 초필살기 사용회수인지 아니면? 화면속의 캐릭터들이 그림을 그린다고 하는 이야기가 있는데 그 요소와 관계가 있는지도 모른다.

필살기 게이지?
공격을 가하면 게이지가 올라가는데 그렇다면 이것은 필살기 게이지?

포인트 2 캐릭터에는 어떤 녀석들이 있는지?

여자아이가 그린 듯한 귀여운 곰에서부터 예술적인 아티스트의 일러스트로 보이는 캐릭터까지 전부 8종류의 캐릭터가 등장한다.



개인 오버케&고양이인 댄서. 고양이 댄서는 춤을 추는 듯한 기술을 가지고 있다



이것은 아이들의 꿈이 담겨있는 로봇



곰을 공격하는 코끼리 망토맨. 여러 가지로 변신하기도 하고 체구가 변형되기도 한다

포인트 3 화려한 필살기에는 어떤 것이 있는지?

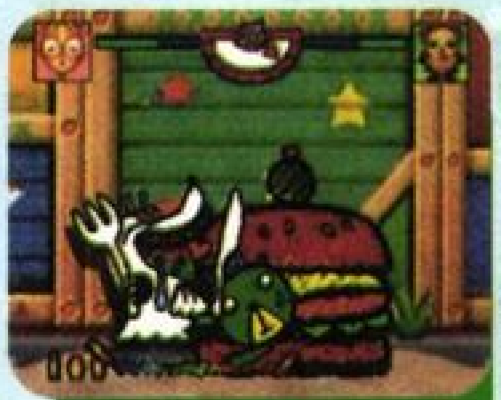
격투게임이기 때문에 화려한 필살기가 총출동 한다. 게다가 싸우는 캐릭터는 인간이 아니기 때문에 예상치도 못하는 놀라운 기술이 준비되어져 있다.



사자처럼 보이는 캐릭터 등장



코끼리 로켓트로 적을 무찌른다

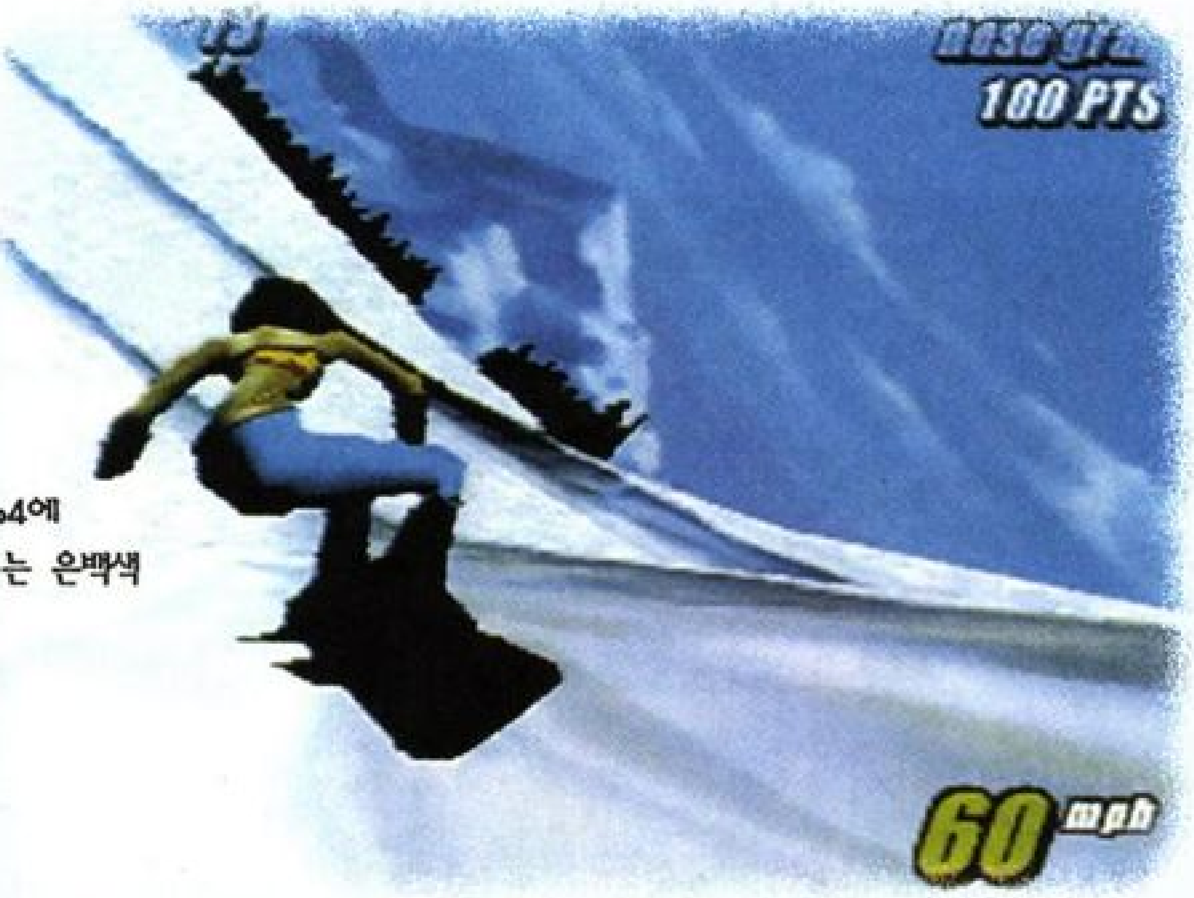


적을 햄버거로 만들어 버리고, 자~~~~알 먹겠습니다



스노우 보드 게임의 전성기를 맞이하는

킹힐 64



「1080°」 등 스노우 보드 게임들이 기대 이상의 히트를 기록하는 가운데 N64에 또다른 스노우 보딩이 등장한다. N64만이 가능한 화려한 그래픽으로 표현되는 은백색 설원과 아름다운 자연속을 질주해 보자.

▶제작사: 켐코	▶장 르: 스포츠
▶발매일: 98년 가을 예정	▶발매가: 미정

쉰세대(?)는 못하는 게임?

「킹힐 64」의 가장 큰 특징 중 하나는 기존의 스노우 보드 게임과는 달리 '스토리 모드'가 갖추어져 있다는 점이다. 물론 현재로서는 어느 정도의 스토리 모드를 지원해 줄 지 알 수 없지만 이 스토리 모드로 인해 보통 스포츠 게임에서는 느낄 수 없었던 등장 캐릭터들의 숨겨진 인간 드라마를 레이스로 즐기면서 동시에 맛볼 수 있는 것이다. 과연 「실황 파워풀」과 같은 연애적 요소도 등장할까?

물론 이 게임 역시 다른 스노우 보드 게임과 같이 기본적인 액션 감각이 있어야 재미있게 즐길 수 있다. 이 게임으로 자신의 게임 쉰세대화(?)를 방지하자.



코스는 물론 각각의 난이도가 다르게 설정되어 있다



코스도 장난이 아니다. 코스는 물론 각각의 난이도 역시 다르게 설정되어 있다

캐릭터의 움직임도 상당히 자유롭다



점프를 했으면



트릭 액션도



물론 가능이지~~



코스를 끝내면 리플레이도 가능!

나는 왕자다!

스토리 모드 이외에 단순히 경주만을 즐길 수 있는 모드도 등장한다고 한다. 그중 현재까지 알려진 바로는 시간을 다투는 '타임 어택 모드'와 트릭의 화려함을 겨루는 모드도 있다고 한다. 따라서 단순히 잘 달린다고 해서 좋은 것만은 아니다. 멋진 플레이를 통해 '산악의 왕자'라는 칭호를 얻도록 노력해 보자.



새로운 공포가 밀려 온다

튜록2



일본풍의 비디오 게임과는 차원을 달리 하는 N64의 초 특급 액션 「튜록」. 현재 국내에서도 PC용 버전이 발매될 정도로 그 인기는 아직도 식을 줄 모른다. 바로 그 튜록의 속편이 올 겨울을 뜨겁게 달군다.

▶제작사: 어클레임 저팬 ▶장 르: 액션
▶발매일: 98년 겨울 예정 ▶발매가: 미정

이게 게임이야! 영화야!

대망의 「튜록2」가 드디어 그 진상을 드러냈다. 이미 전작에서 그 짜릿한 재미를 보증했던 「튜록2」의 첫 번째 정보를 공개한다.

우선 가장 놀라운 것은 이 작품의 특징이라고 할 수 있는 3D 공간을 완벽하게 재현하고 있다는 점이다. 사실 이런 3D 액션성 슈팅게임은 얼마나 리얼하게 현실감을 줄 수 있느냐가 그 승패의 갈림길이 될 것이다. 그런점에서 이번 「튜록2」는 기대해도 좋을 정도의 퀄리티를 보여 주고 있다. 단순히 적이 나타날 때까지 기다리는 것이 아니라 언제 덮쳐 올 지 모르는 숨막히는 긴장감이 손에 땀을 쥐게 한다.


이것이 아이템(?) 무엇에 쓰는 물건인고?


조금 특이한 세계관이 바로 튜록의 특징이다

생각하는 플레이가 중요!

이번 「튜록2」의 가장 큰 특징으로는 우선 전작에 비해 수수께끼를 풀어 나가는 어드벤처성이 더욱 강화되었다는 점이다. 이렇게 게임을 진행해 나가면서 풀어야 하는 수수께끼적인 요소가 전작에서는 없었던 '생각하는 플레이'를 즐길 수 있게 해 준다.

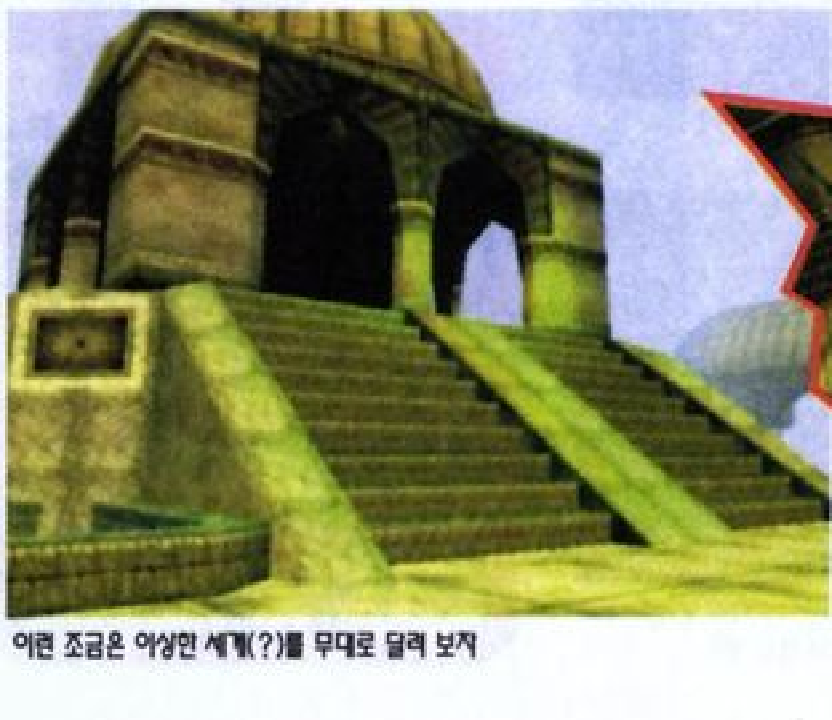
물론 적들의 움직임도 전작에 비해 매우 리얼해졌으며 장대함이 느껴질 정도로 넓어진 무대도 「2」에서 대폭 개량된 부분이다. 플레이어들은 이번 작품에서 리얼함에 얼마나 신중을 기했는지 느낄 수 있을 것이다.


무기효과가 점점 화려해지고 있다


폭포의 그래픽을 보라! 과연 N64다!


계단 위에 있는 것은 「마리오64」에서 보았던 코인과 같은 '크로노포스'


보면 볼수록 화려한 비주얼이다


이런 조금은 이상한 세계(?)를 무대로 달려 보자







숙명의 전사와 복수의 늑대인간, 그들의 운명은?

악마성 드라큘라 3D (가칭)

한동안 소식이 없었던 「악마성 드라큘라 3D」 화면 사진이 날아들어 왔다. PS용 악마성 드라큘라가 발매된지 얼마되지 않아 제작 발표된 「악마성 드라큘라 3D」. 이제 유저들에게 새로 공개된 따끈따끈한 사진들을 공개한다.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 액션 어드벤쳐
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

늑대인간과 소녀

고독한 늑대 코넬 라인할트

마왕의 피를 이어받은 워 울프 일족인 코넬의 저주는 드라큘라 백작의 파멸과 함께 사라졌다. 코넬은 자신이 가진 늑대인간의 힘을 해방시켜 동생 에이다를 죽게한 놈들에게 복수 할 것을 다짐한다. "내 몸에 흐르는 마족의 피는 오직 에이다의 복수를 위해서만 들끓고 있다. 드라큘라 백작이 부활하는 순간 그 사악한 피의 파동을 끊어 줄테다."



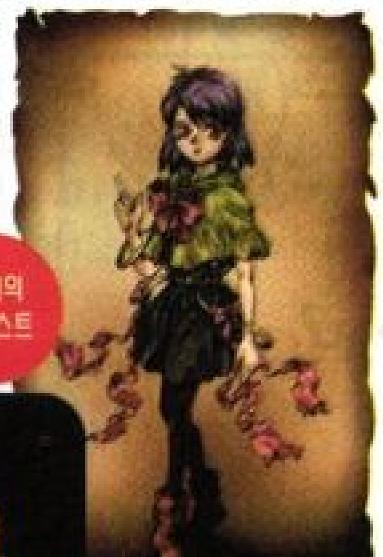
코넬의 일러스트



컴퓨터 그래픽 사진

드라큘라 백작과는 아무런 관계가 없어!

파멸의 힘, 초능력을 가진 소녀 에스퍼 케리. 그녀는 겉보기와는 달리 강력한 마물을 다룰 수 있는 공격력을 가지고 있다. 마왕 부활이라는 예언을 해 나라를 어지럽힌 것은 모두 케리의 어머니 때문이라며 케리의 어머니를 마녀 재판에 들게하고 캐리는 아무말 없이 죽어가는 어머니를 보고 그들에 대한 복수심을 불태운다. 그리고 수년이 지난 후 드라큘라 백작의 부활과 자신이 가진 파멸의 힘과 어떤 관계가 있다는 것을 느끼고 케리는 악마성으로 향한다.



케리의 일러스트



컴퓨터 그래픽 사진

이것이 새로운 악마성이다

슈나이더 벨몬드의 무대가 될 새로운 악마성의 내부가 공개되었다. 지금까지 공개된 사진들을 하나하나 살펴보자.



악마성 홀의 전경. 언뜻 보기에는 바이오 하저드 1편을 보는 듯하다



악마성 정면에 위치한 정원에 있는 거대한 분수. 뭔가 비밀이 숨겨져 있는 듯하다. 분수가 갈라질 것 같다



앞에는 켈베로스, 뒤에는 정체가 확인되지 않는 뭔가가 있다. 첩첩 산중이군!



거대한 시계탑. 전작에는 금반지와 은반지를 가져오면 바닥이 갈라지고 보스가 있는 곳으로 갈 수 있었는데…. 과연 이번에는 어떻게 될까?



피에 물든 달을 배경으로 악마성이 보인다



통로 같은데? 이번에는 밤뿐만이 아니라 낮에도 플레이가 가능하단 말인가! 더 빛을 봐봐



저 여자는 누구지? 겉으로 보기에는 케리는 아닌 것 같은데? 혹시 숨겨둔 히로인?



악마성 드라큘라의 단골 손님 리저드 맨. 그대는 정녕 나를 사랑하는가?

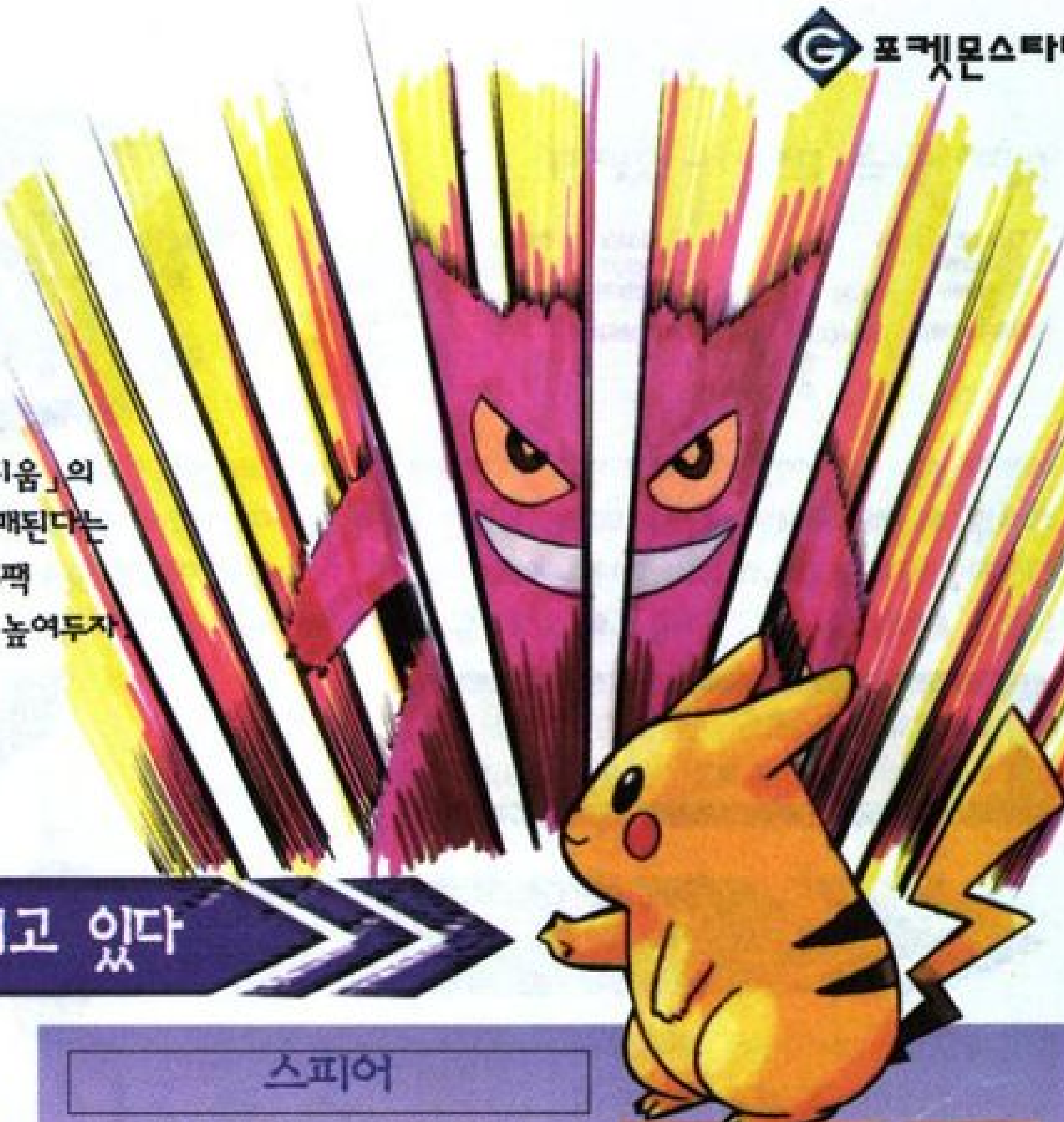


슈나이더 벨몬드의 컴퓨터 그래픽 그림

- 그래픽
- 캐릭터
- 홍미도
- 독창성

64DD에서 롬카트리지로 돌변

포켓몬스타디움



N64에서 3D포켓몬끼리의 박진감 넘치는 싸움을 즐길 수 있는 「포켓몬스타디움」의 충격적인 정보가 입수되었다. 바로 64DD전용 소프트에서 롬 카트리지로 발매된다는 것!! 이렇게 결정이 난 만큼 발매일도 예정보다 빨라질 듯하다. 그리고 64GB팩 대응도 가능하니 지금부터 GB포켓몬을 정성들여 키우면서 미리미리 레벨을 높여두자!

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 대전&컬렉즈
▶발매일: 98년 여름 예정 ▶발매가: 미정

포켓몬으로 지금 세계가 흔들리고 있다

새로운 3가지 전투신 공개

겐거 VS 이워크



압도적인 힘의 차이를 보여주려나?

육탄공격을 전혀 반지않는 겐거와 육탄공격만 할 수 있는 이워크의 전투. 승패는 불을 보듯 뻔하지만 천적이라고 말할 수 있는 겐거를 상대로 이워크가 과연 관심을 끌만한 장면을 구사해낼지….

스피어

비들에서 시작해 코쿤이라고 하는 애벌레형태를 지나 최종 진화형태로 되는 스피어. 벌을 연상케하는 형태가 특징적인 포켓몬스터다. 사용기는 양손의 침을 이용하는 더블니들. 이 기는 독의 속성을 지니고 있고 동시에 스피어 자신도 독의 속성을 가지고 있다.

곧 손에 땀을 쥐게 하는 결전이 벌어진다.



READY GO!!!!

싸움의 결과는?

싸움의 결과 패배한 쪽은 스피어. 이런 결과가 나오게 된것은 공격력 부족 탓이 아닐까 싶다. 좀 더 맹훈련이 필요한 것같다. 싸움에서는 비록 졌지만 그 포즈구사 한번 귀엽구만.





스트라이크 VS 스피어

곤충 포켓몬의 의지를 보여라

성충과 진화를 거듭하면서 점점 강해지는 스피어. 그리고 성충과 입수에 여러 가지 조건이 필요한 스트라이크. 이 두 몬스터가 곤충 몬스터의 자존심을 내걸고 돌격한다.

스트라이크

이 몬스터는 사파리존에서 입수한다든가(포켓몬 적,청), 슬롯에서 입수한 코인과 교환하는 것밖에 다른 방법이 없다(포켓몬 적). 그리고 스트라이크는 레어도가 아주 높은 포켓몬이다.

이 포켓몬은 독에 의한 공격에는 약한 편인데 과연 이 싸움에서는 어느쪽이 승리를 거둘지? 게다가 곤충 포켓몬인 스피어와의 궁합은 어떨지 의문이다. 과연 「포켓몬스타디움」에서의 3D 전투는 앞으로 어떻게 전개될지 기대를 걸고…….



이워크 VS 카비곤

거대한 체구끼리의 몸싸움!

포켓몬중에서 가장 체구가 큰 이워크가 가장 체중이 많이 나가는 카비곤에게 도전을 시도하고 있다. 하지만 이 와중에도 카비곤은 잠에 취해 정신을 차리지 못하고 있고 이워크는 점점 다가오고 있건만 과연 카비곤은 어떻게 될지?





설마 잊은 건 아니겠지!

토닉 트러블



이번 가을을 발매 예정으로 하고 있는 이 게임의 전모가 드러났다. 「토닉 트러블」은 매우 화려한 세계를 무대로 독특한 모습을 한 캐릭터들이 등장하는 액션게임이다. 프랑스로 부터 건너온 새로운 느낌의 이 게임은 여태껏 맛보지 못했던 특이함, 놀라움, 즐거움으로 유저들을 매력에 빠져 들게할 것이다.

▶제작사: UBI소프트	▶장 르: 액션
▶발매일: 98년 가을 예정	▶발매가: 미정



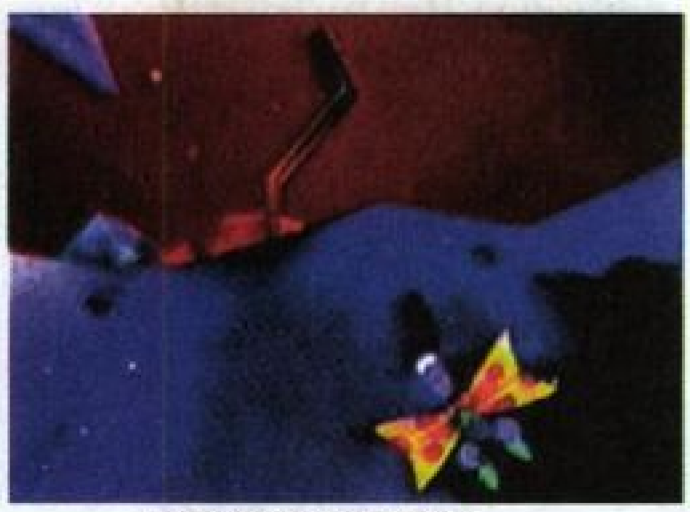


얼간이 에드의 대모험!

외계인 에드가 지구에 떨어져 이상야릇한 물건들을 모으기 위해 전 10스테이지를 모험하며 돌아 다니는 3D액션이다.

일본풍과 서양풍의 조화

비디오상으로는 서양풍의 캐릭터들이 3D필드에서 대활약하는 것으로 나타나지만 현재 이 캐릭터들에게 일본풍의 요소를 첨가시키는 작업이 진행중인 것으로 알려졌다. 가령 주인공의 헤어 스타일이나 또한 다양한 면에서의 디자인이 구사 검토중이다.



깔끔한 이미지를 풍기는 게임화면



에드군에 의해 과연 지구에 어떤 현상이 일어나고 변화가 생길지……

스토리!

은하과학 탐험대의 멤버인 에드는 우주인이다. 그는 임무를 마치고 귀환하는 도중에 수수께끼의 물건이 가득 든 상자를 지구에 떨어뜨리고 만다. 지구에서는 그 물건 때문에 폭풍이 몰아치고 지진이 일어나는 등 자연재해를 입게 되고 계속해서 이상현상이 일어나게 된다. 에드는 그 물건을 찾기 위해 지구에 발을 디디는데….

플레이어는 에드를 조작하고 다양한 스테이지를 여러 종류의 액션에 의해 플레이 해간다. 어드벤처 요소도 있어 정말 기대되는 3D 액션이다.



글라이더 같은 것을 타고 비행하는 에드

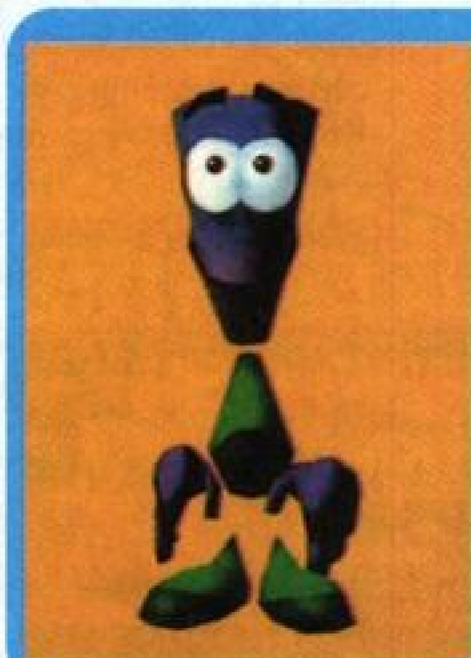


지구에는 공룡같은 몬스터들이 많이 있다



창이 솟아있는 바닥이 나타났다. 어떤 액션을 구사해 이 난관을 헤쳐나갈지?

난 주인공!



주인공인 에드

은하과학 탐험대는 우주인의 조직으로 에드는 그 조직의 일원이다. 자신이 범한 실수를 수습하기 위해 자기가 사는 곳을 떠나 다른 세계에서 대활약을 꿈꾸며 모험을 시작한다.

많은 캐릭터들의 등장과 매력적인 요소가 가득!

수수께끼의 물건 덕에 건물도 생기고 점점 이상야릇해져 가는 지구.

손발이 달린 토스트와 정의감에 불타는 병사 등 독특하고 매력적인 캐릭터들이 대거 활약한다. 적, 아군, 신들과 함께 이상한 요소들이 가득한 원더 월드에서 상상을 초월한 대모험을 즐길 수 있다.



타임머신을 타고 12년 전으로 간다

스타솔저 -버니싱 어스-

「스타솔저」는 뜨겁게 불타오르는 슈팅의 혼을 우주라는 공간속에 개화시킨 게임이다. 이 게임은 2D 슈팅으로 알려져 있지만 3D모드 요소도 있을 지 모른다. 지금 현재로는 뭐라고 꼬집어 말할 상세한 내용은 없다. 하지만 이 게임은 기억속에 자리잡고 있는 추억의 게임이니 만큼 그때의 멋진 플레이를 다시 한 번 즐길 수 있으리라 본다.

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 7월 예정 ▶발매가: 미정



12년의 세월이 지난 지금 「스타솔저」가 돌아왔다

12년전 패미콤 시대의 주력 장르는 슈팅이었고 전설의 슈팅게임「스타솔저」는 슈팅 게임 유저들을 흥분시키기에 충분했었다. 그 화려한 「스타솔저」가 이번에는 64로 변신해 다시 돌아온다. 64의 매력적인 깔끔하고 선명한 그래픽 화면과 함께 게이지 요소도 새로운 게이지가 많이 추가되어 있다. 12년전의 슈팅명작이 과연 현 격투게임와 미소년 게임 위주의 게임계를 다시 뒤흔들 수 있을지 올 여름이 기대된다.



잠재된 슈팅혼이여! 다시 일어나라

풀 폴리곤으로 출연!!

등장 캐릭터는 풀 폴리곤으로 만들어지고 무엇보다 보스의 움직임에 관심이 쏠리고 있다.

새로운 시스템은 ?

종래의 시리즈에서는 샷버튼과 스피드만의 간단한 파워업이었지만 새로운 시스템은 파워와 관련되어 더욱 화려한 공격을 보여줄거라 기대된다.

3D스틱으로도?

종래의 시리즈와는 판이하게 다른게 바로 이 점인데, 과연 아날로그로 미묘한 조작이 가능할지? 십자키에의한 조작이 될지? 조작계는 아직 분명하게 밝혀지지 않았다. 앞으로의 정보에 많은 관심을….



무엇보다 우주를 무대로 한 것이기 때문에 아름다운 우주화면이 어떻게 표현될지 기대된다

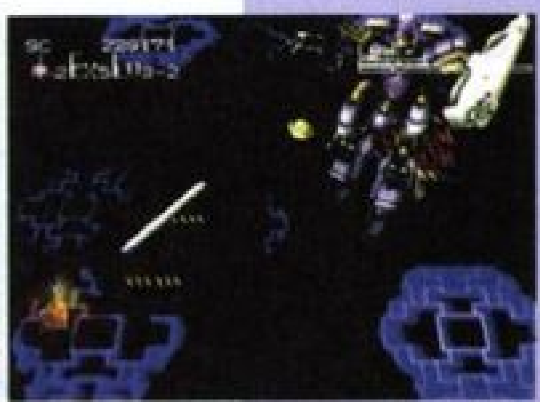


올 여름은 손가락의 수난기!!

연사를 할 수 있는 사람만이 이 게임의 진가를 알 수 있다. 손가락의 감각이 없어질때까지 두들겨라.



이 사진에서는 보스의 양팔이 사라진다. 먼저 팔을 파괴시키는 것이…



○화면의 왼쪽 위를 주목. EX5LV3-2라고 적혀 있는데 이것의 의미는 도대체?

○적의 움직임이 변화하고 있다

○또다시 거대한 보스 출현!! 과연 이 공격을 막을 수 있을지





적이 폭발한 것인지? 우리쪽의 공격인지? 화려함만이…



이 사진은 플레이어 머신의 공격인 것 같다. 이렇게 강력한 무기를 가질 수 있다니!





COMING SOON...

액션

■컬쳐브레인 ■98년 말 ■미정



카비64

반년정도의 기획단계를 거쳐 완전히 새롭게 탄생한 카비장. 이 카비장은 지난 3월에 SFC판 최신작으로 발매되어 많은 인기를 얻고 있다. 그런데 이번에는 64판으로 본격적인 착수에 들어간다고 한다. 복수 게임요소가 어우러져 있는 작품이기 때문에 과연 액션게임인지 아니면 또다른 장르가 될지는 아직 미지수이다.

■코나미 ■미정 ■미정



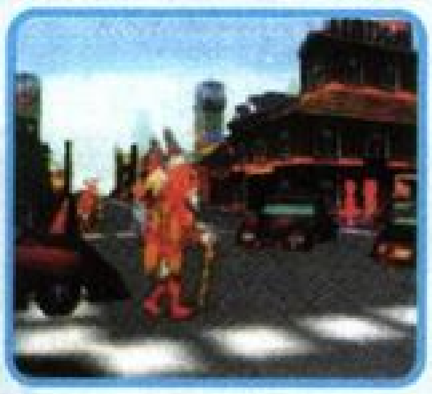
화면은 발매중인 것입니다

악마성 드라큘라 3D(가칭)

이 소프트는 해외의 인터넷상에서는 새로운 화면이 계속해서 나오고 있지만 일본에서는 아직 이렇다할 소스가 공개되지 않는 의혹의 소프트다. 인터넷상의 화상으로 추측해보면 그래픽은 꽤 깔끔하고 호기심을 가져다 준다. 성안의 묘사도 꽤 사실적이고 뭔가 으시시한 분위기까지 감돌게 한다.

시뮬레이션

■닌텐도 ■미정 ■미정



심시티 64

실제로 자신이 그 거리에 있는 것과 같은 분위기를 중점으로 만들어지고 있는 작품이다. 64DD 동시 발매로 유력한 소프트이고 DD판이라 점점 거리를 넓혀가며 즐길 수 있을 거라 기대된다. 작품자체는 거의 완성도에 가까워졌지만 64DD 본체의 발매가 아직 미정이라 심시티 64도 조금 더 기다려야 될 듯하다.

■보톰업 ■미정 ■미정



오네가이 몬스터

이번에는 실제 게임 속의 화면으로 보여지는 새로운 성의 신도 등장하고 제작 역시 순조롭게 진행되고 있다. 아직 모습을 드러내지 않은 「오네몬」의 캐릭터는 과연 어떤 형태로 등장하게 될지 기대된다.

슈팅

■켐코 ■미정 ■미정



블레이드 & 베렐

왠지 뒷북치는 듯한 느낌의 소프트지만 미국의 인터넷상으로부터 「가까운 시일내에 발매」라고 하는 이상야릇한 정보가 흘러나왔다. 이 게임은 헬리콥터로 즐기는 3D슈팅게임으로 형식은 3D슈팅게임인 것에 반해 방식은 2D슈팅게임에 지나지 않을 듯한……

■켐코 ■미정 ■미정



화면은 이미지 컴퓨터 그래픽이다

나이프 엣지

미국의 인터넷상에는 이 게임의 개발화면이 조금씩 등장하기 시작했지만 일본으로부터의 새로운 정보나 소개할 만한 화면은 공개되지 않고 있다. 하지만 개발자체는 순조롭게 진행되고 있는 듯하다. 이 게임의 내용은 대지 위에서 펼쳐지는 조금은 딱딱한 슈팅게임이다.

격투액션

■컬쳐브레인 ■98년 말 ■미정



비룡의 권 트윈2

이번작 비룡도 누구나 빠져들어갈 만큼 매력을 가지고 있다. 물론 새로운 보물과 캐릭터들도 줄지어 등장하고 있다. 어쩌면 리얼모드와 SD모드를 별도로 발매될지도 모른다. 하지만 그럴 경우도 캐릭터 육성에 관련되어 카세트끼리의 데이터 교환으로도 즐길 수 있다.

레이싱

■세타 ■98년 여름 ■미정



레브 · 리미트

아름다운 그래픽과 리얼한 질주를 추구! 게임 시스템 자체에도 미미한 곳까지 고치는 세세함을 보여주는 작품이다. 이 게임은 올 여름으로 발매 예정을 앞두고 있다. 부디 연기되지 않고 뜨거운 여름날에 신나는 질주로 스트레스를 풀어준다면 얼마나 좋을까.

ETC

■아테나 ■98년 6월 예정 ■미정

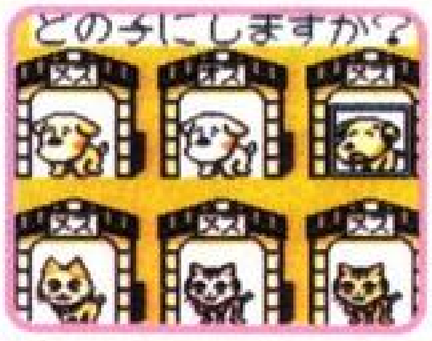


데자에몽 3D

슈팅게임 작성툴이 N64로 드디어 등장하는데 이것이 바로 데자에몽 3D이다. 게임을 만드는데는 전문적인 지식이 있어야 한다거나 교육이 필요하다고들 말하지만 이 게임에서는 자신이 손쉽게 슈팅게임을 만들 수가 있어 누구에게나 호응을 얻을 것 같다.

GB 시뮬레이션

■반프레스토 ■98년 6월 예정 ■3,980엔



언제나! 니양과 왕더풀

PS에서 호평받았던 개와 고양이를 키우는 페트 육성 시뮬레이션이 GB로 등장한다. 페트에게 말을 건네기도 하고, 함께 공부도 하고 즐기면서 애정을 가지고 한 번 키워보자. 여기에는 시계기능이 내재되어 있어 전원을 꺼도 페트는 계속해서 성장하게 된다.

■J · 윙 ■98년 7월 예정 ■4,800엔



낚시선생

고기를 낚기위해 여행에 나선 주인공. 낚시기술을 쌓기 위해 낚시선생과의 엄격한 수행이 시작되는데…… 낚시에 도전하는 장소와 고기의 종류는 너무나 다양하다. 게임도 즐기면서 어감도를 완성시켜보고 통신대전도 가능하니 낚시 배틀도 기대하며 기다려 보자.

GB ETC

■코나미 ■7월 2일 ■3,980엔



고기압 보이

저기압 왕자에 의해 지구전체의 약 90%가 구름으로 뒤덮혀 있다. 지구상의 생물을 지키기 위해 고기압군과 저기압군의 싸움이 드디어 시작된다. 이 게임의 기본은 다양한 종류의 카드를 맞추어 승패를 결정하는 카드배틀이다.

CHEAT CODES FOR N64 USER

스페이스 다이나마이트

최종보스 사용

타이틀 화면에서 A,B,R,L,C의 아래, C의 위를 순서대로 입력하자. 그렇게 해서 소리가 나면 성공이다. 이것으로 캐릭터 선택 화면에는 최종보스가 출현하게 된다.



○ 타이틀 화면에서 A,B,R,L,C의 아래, C의 위를 입력



○ 이 커맨드 뿐만 아니라 중보스도 출현한다

숨은 슈퍼커맨드

게이지를 모아 발사하는 슈퍼콤보중에는 평소와는 다른 또하나의 콤보가 있다는 것이 밝혀졌다. 발사방법은 게이지를 모은 후 C의 위 + 왼쪽 + 아래를 누르면 OK다.



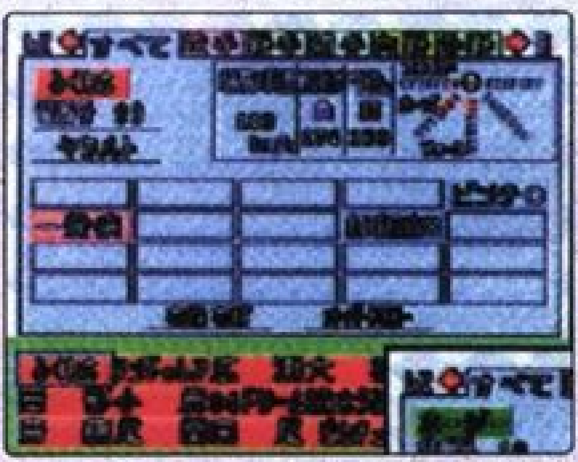
보통때의 A+B에서 나타나는 슈퍼콤보와는 콤보 패턴이 다르다

슈퍼콤보 게이지를 모아 C의 위+왼쪽+아래를 누른다

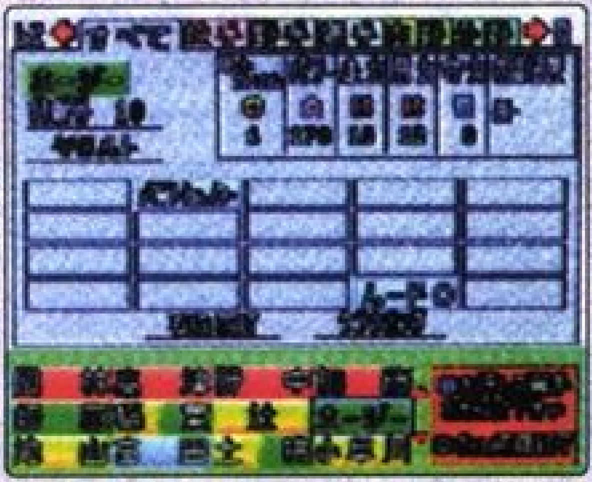
실황 파워풀 프로야구 5

현역선수의 데이터를 볼 수 있다

지금까지 만든 석세스 데이터를 볼 수 있다. 석세스에서 만든 선수의 데이터 화면을 꺼내어 C버튼 유니트의 「상, 상, 하, 하, 왼쪽, 오른쪽, 왼쪽, 오른쪽 & 시작」을 입력하자. 그러면 「키킨」이라고 하는 소리가 나면서 프로 선수의 데이터를 볼 수 있게 된다.



이 화면에서 커맨드를 입력. 이것이 C버튼 유니트이다



프로선수의 데이터를 볼 수 있다

선수의 증식!?

시합전의 오더 설정화면에서 증식시키고 싶은 선수를 벤치 1번 아래에 두고 시합을 시작한다. 게임을 시작시키고 나서 자신이 수비를 할 차례가 되면 수비교대를 선택한다. 1번 타자를 1번 벤치위의 선수로부터 가장 아래의 선수까지 연속으로 계속해서 교대를 하면 벤치위의 선수들이 없어지기 때문에 2번부터 7번까지 순서대로 A버튼을 누르자. 그렇게 하면 모두가 같은 선수로 변한다. 그리고 시합이 한 번 되돌아 다시 시합을 하게되면 투수 이외는 모두가 같은 선수로 된다.



모두 카즈노리로 변신

G·A·S·P!! -파이팅즈 넥스트림-

보스 캐릭터와 새로운 스테이지 등장

1P배틀을 노멀 레벨 이상에서 게임을 클리어하면 스테이지가 2개 (고우리키 스테이지와 미니투어 스테이지) 증가하고 중보스인 「고우리키」를 사용할 수 있게 된다. 그 「고우리키」에서 1P배틀을 클리어하면 「레이지」를 사용할 수 있게 되고 스테이지가 하나 더 (레이지 스테이지)늘어난다. 게다가 미니투어 스테이지(건물의 미니투어가 있다)에서 건물을 일정수 만큼 파괴하게 되면 소리가 나고 그 후 스테이지 선택화면에서 시작을 누르면서 결정하면 아무것도 없는 스테이지를 선택할 수 있다.

캐릭터가 증가한다



한번 클리어하면 고우리키가, 고우리키로 클리어하면 레이지를 사용할 수 있다



레이지는 시합중에 LR트리거를 동시에 누르면 히카리나 야미로 변신할 수 있다

스테이지가 늘어난다



총 3개의 스테이지가 늘어난다. 단 조건을 만족시키고 나서 시작 버튼을 누르게 되면.....



미니투어의 건물이 있는 스테이지에서 조건을 만족하고 스테이지 셀렉트에서 시작 버튼을 누르자

모집중

독자 CHEAT CODES

✣독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임챔프 N64비법 담당자 앞



두근두근 구구리열

어라라~~~~~~. 저 어때요? 저 한 몸매 하죠. 어라! 이게 무슨 소리야(오~~~~우, 헥헥헥) 너무 그러지들 마세요. 이러는 저도 괴롭다고요. 지난달이 대부분 시험기간이었나 봐요. 왠지 이 미모의 누나를 찾는 이가 현저히 줄었다 했더니...(또 한번의 발작!) 누나가 이번달은 요가를 좀 했습니다. 엄밀한 보람을 느낀다는 거죠. 눈에 띄게 바~~~~~로 독자 사연수가 늘어났지 않습니까? 친구들도 기쁘죠!!! 이게 바로 서로서로 오가는 정속에 싹트는 우리 사랑이란 거죠. 어~~뭔가 이상한데. 혹시? 설마? 벌써 구구리가 더위를 먹었을라구.

[redacted]

저는 게임을 사랑하고 아끼는 유저이자 게임챔프를 매달 사는 독자입니다.
저희 학교에는 저희끼리 만든 동호회가 있어요. 게임을 좋아하는 애들의 모임이죠. 총인원은 8명인데요...새턴을 가지고 있는 아이들이 2명, 그리고 플스는 저혼자, 나머지가 N64를 가지고 있어요. 중학교 3학년 애들의 동호회인 만큼 각자 주어진 역할들이 있어요. 전, 거기서 게임챔프를 담당하고 있습니다. 우리 동호회에서는 N64유저들이 많기 때문에 대부분 N64에 관한 얘기들 뿐입니다.(중략)
이제는 제가 동호회에서 탈퇴를 하게 됩니다. 왜냐하면 경기도쪽으로 전학을 가거든요. 그래서 학교친구들과 생이별을 하게 됐어요. 이제는 이런 좋은 정보를 전해주는데 불편하게 됐어요. 그쪽 학교로 가면 제가 주도해서 동호회를 만들 수는 있지만 N64를 가진 애들이 많이 있을지....
아무튼 누님! 계속 좋은 정보 많이 알려주시고 힘내세요! 누님이 쓰시는 한글자 한글자가 제게는 더 없이 큰 도움이 되니까요. 부탁합니다.

먼저 누나에게 힘을 주어 감사합니다. 누난 여름이 정말 싫어요. 아니 여름이라기보다 내리쬐는 따가운 햇볕이 싫어요(약한 척). 요즘도 취재한답시고 거리를 헤매이는데 진짜 ,헉헉 거리며 다닌답니다. 하지만!! 사무실에 돌아오면 반가운 친구들의 사연들이 책상위에 쌓여있는 순간 얼굴빛이 달라지요. 김준군의 사연 역시 누나에게는 너무나 소중한 보물로 남을 거예요. 그리고 전학을 간다구요? 어떡하나. 다른 건 몰라도 친구와 헤어진다는 건 정말 가슴 찢어지는 일인데…. 하지만 잘 할 수 있을 거예요. 누난 김준군을 믿을 수 있어요. 어디에 가 있던 한번 친구는 영원한 친구란 걸 잊지 말고 연락도 하고 그다지 먼 곳이 아니니, 가끔 만나기도 하면서 우정을 확인하세요. 그리고 하루빨리 새로운 곳에 적응하셔서 친구들도 많이 사귀구요. 그럼 이만

[redacted]

안녕하세요. 구구리 누나!
전 몇 달전 처참한 사진의 주인공 치현이예요. 저 기억하시겠어요? 한번 보면 못잊을텐데....
아무튼 전 혼자 처참해 질 수가 없어서 구구리 누나도 처참하게 만들어 보았습니다. 그림 제목은 「넘쳐나는 건강미! 게임을 하려면 몸부터 건강해야 한다」입니다. 혹시 구구리 누나의 실제 모습도 ???



치현군 너무하는군요. 이렇게 나오면 쬐끔 곤란한데. 저의 모습이 이렇다고 상상하시는 모양인데. 제 모습은 바~~~~~~로 보이죠. 위에 있잖아요 (믿거나, 말거나). 하지만 구상은 좋았어요.
요즘 사무실에 활기가 없었는데 치현군 덕분에 다시 웃음을 찾았으니....... 비록 구구리는 완전히 망가졌지만.

[redacted]

구구리 누나 안녕하세요. 저는 처음으로 챔프에 글을 띄웁니다. 저는 PS와 N64를 가지고 있습니다. 처음에는 PS만 두 대 있었는데, PS한대를 N64로 바꾸었습니다. 그래서 PS의 CD를 거의 N64팩으로 바꾸었습니다. 가격차이는 많이 나지만요. 저는 PS보다 N64를 더 즐기고 있습니다. 우리 아빠도 N64를 더욱 좋아하십니다. N64는 가족과 함께 즐길 수가 있어 저는 저녁만 되면 즐겁습니다. 저희 식구는 4명인데, 마리오카트나 디디콩 레이싱을 가족끼리 매일 합니다. 저희 아빠는 저를 능가할 정도의 실력을 가지고 계십니다. 지금 저는 PS를 없애고 N64 팩이나 주변기기로 바꿀 생각입니다. 게임기 두 대는 필요 없으니까요. N64는 너무나 재미있는 게임기입니다. 닌텐도 만세!만세!

FOREVER NINTENDO!

아니! 이렇게 훌륭하신 부모님이 계실줄이야. 문진군은 좋겠어요. 행복하죠? 그래요. 결코 게임이 나쁘다고는 할 수 없어요. 이렇게 화목하고 화기애애한 분위기까지 조성해주는데 게임을 비난하는 사람이 많다니!!!!! 문진군의 사연을 많은 부모님들이 읽어보신다면 게임유저들에게 박수를 받을 텐데.... 모든 건 지나치면 곤란하지만 적당한 건 살아가는데 윤활유 역할을 해주죠.
문진군 다음에 사연을 보내실때는 아버지께서 플레이하는 모습을 한 장 찍어서 보내주세요. 꼭!!! 그리고 앞으로 게임도 공부도 또~~~~뭐든지 열심히 하는 문진군의 모습을 누나에게 보여주세요. 아셨죠?

[redacted]



구구리 언니, 안녕하세요! 저는 지난 5월에 사연을 보냈던 여고생 게이머 '은미'예요. 6월달에 다시 보내려고 했지만 중간고사를 치르는 바람에.... 언니! 요새 우리집 「N64」가 찬밥 신세가 됐어요. 펜티엄 PC가 들어왔거든요. 제 동생은 아예 거들떠 보지도 않아요. 전에는 그렇게 좋아했는데 말예요. 저는 슬슬(?) 걱정이 돼요. 저러다 「N64」가 영영(?) 방 한구석에서 썩는게 아닐까 하구요. 하지만 얼마 안있으면 대작「젤다의 전설」이 나오니까 다시 「N64」가 활기를 띄울거라고 믿습니다. 언니도 기운내시구요, 제 동생한테 따끔한 충고 한마디 해주세요. 그럼 이만.......

시험은 최선을 다해서 보셨겠죠? 사실 은미양의 편지를 많이 기다렸어요. 언니에게 이렇게 예쁜 그림과 함께 사연을 잊지 않고 보내주어 고마워요. 근데~~~~~~동생이 배신의 똥줄을 땡기다니!! 어떻게 하셨길래 부모님께서 그 비싼 PC를 사주셨나요? 다른 친구들에게 그 비법을 공개해 주세요. 언니는 늘 동생을 챙겨주고 아끼는 은미양의 착한 마음씨에 감동을 받았어요. 마음씨 만큼 얼굴도 이쁘고(아부!아부!-왠지 입장이 바뀐 느낌). 언니는 N64가 찬밥 신세가 되었다고 해서 화내지 않아요. 뭐든지 열심히 한다는게 좋은 거죠. 언젠가 은미양 동생도 N64를 그리워 할 날이 오겠죠. 하지만 먼지는 가끔 닦아주시고 전원도 가끔은 켜 주세요. 기계란 돌리지 않으면 굳어 버리니깐....



[redacted]

이쁜 구구리 누님, 안녕하세요. 저는 불효자 이범환이라고 합니다. 왜 불효자냐구요?
그건 저를 사랑하시는 부모님께 "어버이날" 선물은커녕 카네이션 한송이 못달아 드렸기 때문입니다. 그래서 부모님께 사죄하는 마음으로 이렇게 편지를 쓴 것입니다. "엄마, 아빠, 죄송해요." 구구리 누님과 챔프 독자 여러분들 중 저와 같은 친구 있으면 눈감고 회개하세요. 그리고 마지막으로 부모님께 꼭 하고 싶은 말이 있는데요, "엄마, 아빠, 사랑해요!"

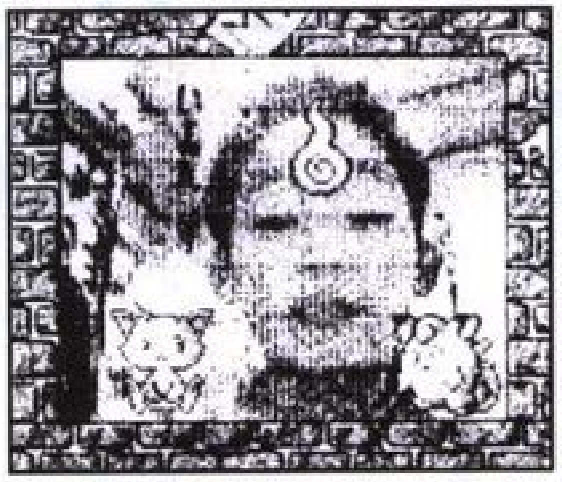


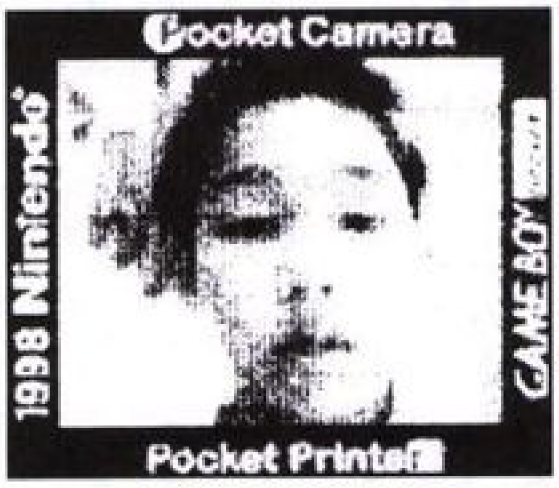
극기훈련때의 한 춤 하는 모습

저도 회개합니다. 누나도 바쁘다는 핑계로 부모님을 찾아뵙지 못하고 딸랑, 전보 한통 쳤습니다. (으~~~~~응, 아빠, 엄마 보고 싶어잉). 사실 누나는 타향살이를 하고 있거들랑요. 집이 너무 멀어 어버이날임에도 불구하고 못갔어요. 범환군은 대개 섬세한 것 같아요. 느낌이 팍!팍! 오는데요. 이 사연을 부모님께서 보시면 너무 기뻐하시겠죠. 누난 용기가 없어서 인지 한번도 부모님께 직접적으로 사랑한다는 말을 못해봤어요. 범환군은 어때요? 쬐끔 쑥스럽죠? 하지만 꼭~~~~~ 이러는 사람이 자기 애인한테는 시도때도 없이 사랑한다고 고백하죠(죠크) 범환군이 이렇다는 건 아니구요. 어쨌든 부모님곁에 있을 때 잘 하세요. 그리고 사진속의 인물 정말 본인 맞아요. 편지를 통해 받는 느낌과 너무너무 대조적이라......

[redacted]

구구리 누나 20일하고 하루 전에 우표 370원 짜리로 편지를 보냈는데 안뽑히다니 흑l흑l흑1 어떻게된거에요?다시 시도를 합니다.
구구리 누나에게 보낼 편지를 잃어버렸습니다. 그안에는 포켓카메라로 찍은 사진까지 있었는데..... 그래서 다시 적어 보냅니다. 그리고 저에게는 아주 기쁜일이 생겼습니다. 그건 바로 학교 친구중 N64를 새로 구입한 친구가 생긴 것입니다. 함께 즐길 수 있어 너무 기쁩니다. 누나! 한가지 궁금한게 있는데요, 전 SS도 가지고 있는데 혹, 소프트 구입은 어디서 어떻게 해야하나요? 알쳐 주숑~~~
전 N64졸업생인데 잊지는 않으셨죠?
그럼 안녕히.....





당연히 잘 생긴 영수군을 기억하죠. 그리고 잊지 않고 누나를 매번 찾아줘서 고마워요. 잠시 실례!!(친구들, 비록 사연이 뽑히지 않더라도 친구들의 사연은 누나 가슴속에는 하나씩 하나씩 입력되니 너무 속상해 하지 마세요. 누나도 괴로워요. 다 뽑아주지 못해서.) 영수군! 누난 참 행복해요. 이렇게 누나에게 관심을 가지고 지켜주는 친구들이 많아서(착각??) 그리고 포켓카메라로 찍은 사진 잘 받았어요. 누나가 지난 4월호에 소개를 했는데 참고로 해서 더 재미있고 유익하게 즐겨보세요. 기능이 무지 많아요. 그리고 영수군이 궁금해 하는 SS소프트는 보통 게임매장이라면 다 판매하고 있어요. 가장 손쉽게 구입 가능한 곳은 서울에 있는 용산이라는 전자 상가인데 그곳에는 없는게 없죠. 다음에 서울 놀러 오면 누나한테 연락하세요. 상세하게 안내해 줄테니......
궁금증이 풀렸는지 모르겠네요.

[redacted]

안녕하세요. 구구리 누나. 저는 구구리 누나의 협박에 못이겨 펜을 들었습니다. IMF땜에 힘드시죠? 저는 비록 게임기는 없지만 매달 챔프를 보며 게임정보를 얻는 동현이고 해요. 저는 그림솜씨가 별로라 사연을 보냅니다. 챔프에 뽑히기가 왜 이리 어려운지...... 며칠전에 시험을 쳤습니다. 별로 잘보진 못했는데, 최선을 다했습니다. 시험이 끝나고 나서 컴퓨터를 했습니다. 6월호 CD부록을 해봤는데 배경화면이 very pretty &beautiful 하더군요. 너무 좋았습니다. 그리고 감사하구요. 그럼 누나 20000.



제목: 못생겨서 죄송합니다!
가운데가 접니다

무슨 일이든 결과 보다는 과정이 중요하다고 누나는 생각합니다. 요즘은 조금 마음이 편하겠네요. 시험도 끝나고 챔프도 여유를 갖고 읽을 수 있으니...... 누난 게임기를 보유하면서 게임을 하는 유저들도 소중히 생각하지만 차세대기 게임기가 없이 항상 게임챔프를 애독하고 있는 독자들에게는 눈물이 날 정도로 고마움을 느낍니다.
동현군! 고마워요. 그리고 부록 CD가 마음에 들었다니 다행입니다.
날이 점점 무더워지고 있는데 몸 조심하시구요. 친구들과의 우정도 더욱 돈독하게 다지기 바랍니다. 스티커 사진속의 친구들 이름이라도 알면 좋았을텐데.. 그럼 20000

[redacted]

안녕하십니까? 구구리 누님. 제가요 글 재주가 없어서요, 그림을 보내요. 마리오를 코스프레한 구구리님을 그려봤어요. 맘에 드실랑가 모르겠네요. 그럼 안녕히.......

구구리가 이렇게도 변신이 되네요. 동오군 고마워요. 이제야 요시에서 벗어났습니다. 인간이 다!!!!! 매번 누나를 요시로만 변신시켜 속상했는데 이런 모습도 괜찮군요. 과연 다음에도 무엇을 코스프레해서 보내줄지 지금부터 기다려지는데요.



구구리 변신!!



[redacted]

안녕하세요. 구구리 누내 전 진주에 사는 고2 건장한 남자 도형이라고 합니다. 누나, 이번 5월초는 저에겐 너무 힘든 때였어요. 왜 그렇냐구요...? 바로 돈 때문입니다. 5월 5일, 제가 어린이는 아니지만 일단 부모님께서 3000원정도 주시더라구요. 그때 전 좋았죠. "아회 이번에 챔프 살 땐 용돈 다 안써도 되겠구나!"하구요. 그런데, 며칠 후 어버이날... 부모님과 할머니께 선물을 사드리려고 하니까 7000원을 쓰고 말았습니다. (중략) 그리고는 스승의 날 행사로 또 돈을 내고 결국 챔프 살 돈이 없었습니다. 으...할 수없이 전 아는 서점 아저씨께 외상으로 마지막으로 남아 있는 챔프를 샀습니다. 이렇게 챔프를 힘들게 산 적은 처음입니다. IMF탓인가?
추신:부요부요 2 너무 재미있어요.

IMF라는 핑계로 요즘 많은 사람들이 마음까지 얼어버렸는데 그래도 도형군은 도리를 다했네요. 비록 돈 때문에 힘은 들었지만 솔직히 마음은 기쁘죠? 자식된 도리를 다하고 제자로서도 한몫 했으니까요. 참 잘했어요. 근데 어떡해요. 챔프 외상값은? 다음달 또 생활이 쪼들리겠군요. 누나가 힘이 되어주고 싶은 마음 간절하지만 너무 멀리 있으니........하지만 이렇게 누나의 마음이 담긴 답변을 보내니 조금이나마 위안이 되기를 바래요. 도형군 힘내세요.

[redacted]

안녕하세요. 구구리 누님 두근두근 구구리열을 통해 만나게 되서 정말 기쁩니다. 전 게임챔프의 열렬한 애독자지만 게임기는 없었거든요. 그런데 애독자들의 사연을 보며 재미있고 저도 참여해 보고 싶어서 또 챔프가족이 되려 PS를 친구와 함께 샀습니다(사실 큰 맘 먹고 샀습니다) 그래서 PS를 산 기념으로 엽서를 보냅니다. 제가 PS를 살때까지의 험난한 역경과 고난을 말로 표현할 순 없지만 간단히 소개하자면 처음 PS를 사려고 생각했을 땐 돈이 제일 큰 문제더라구요. 그래서 아르바이트를 했지요. 그런데 그게 문제가 아니었어요. 부모님의 반대에 제 부푼 가슴은 와르르르...아버지가 워낙 터프(화내실 땐 재떨이를 던짐)하셔서 정말 애먹었습니다. 2개월의 사투 동안 포기도 생각해봤지만 저도 성격이 만만치가 않거든요(그 아버지의 그 아들). (중략)
앞으로 저의 GAME LIFE에 많은 축복과 조언을 부탁드립니다.

친구와 함께 PS를 구입했다구요? 그럼 공동 소유? 지금쯤 한창 PS게임에 빠져 있겠죠. 일준군 뒤를 조심하세요. 재떨이 날아올라!!!! 일준군 PS를 장만했다고 해서 너무 게임에 빠져 살면 안된다는 거 알죠. 명심! 또 명심! 누나는 열정을 갖고 뭔가를 하기위해 그 속에 뛰어드는 것을 즐긴답니다. 하지만 그게 지나치면 안하느니만 못하다는 것을 알기에 누나도 최선을 다해 일을 하고 있습니다. 일준군도 그렇게 할 수 있죠? 앞으로 유저로서 많은 변화가 있을텐데, 재미있는 이야기 계속 보내주세요.

[redacted]



봄버걸로 변신한 구구리!

어머나 왕깜찍. 우진군 감사~~~~합니다. 어떻게 이 구구리가 한미모 한다는 것을 아셨죠? (병 재발????? 퍽!) 그림속에 나타나는 상황처럼 구구리는 온갖 어려운 역경속에서도 꿋꿋하게 일어서고 항상 마음의 여유를 가지고 산답니다. 아니 그렇게 할려고 노력하고 있죠. 폭탄을 안고도 웃을 수 있는 저 대담성. 아무나 할 수 있는게 아니라구요!!!!! 그리고 우진군 다음에는 간단한 사연이라도 좋으니깐 우진군의 마음이 담긴 글도 그림과 함께 보내주세요. 아셨죠? 우진군에 대해 알고파파파파!!!!



Arcade 연구실



70년대 컴퓨터 게임이 국내에 들어온지 어언 20여년의 세월이 흘렀다. 이제 게임은 규제와 감시대상이 아닌 높은 부가가치를 창출하는 첨단 산업의 꽃으로 평가되고 있다. 하지만 아직까지 게임에 대한 시각은 그다지 곱지만은 않은 것 같다. 물론 게임이 상업적 목적으로 제작되었지만 그것이 단순히 상업적 목적이라는 이유 하나만으로 게임이 제아무리 예술성을 가졌다 해도 문학과 미술과는 비교대상조차 될 수 없다라는 논리로 일관한다면 국내 게임산업의 미래는 어둡기만 하다.

「버파4」, 「철권4」를 기다리는 마음으로 개최한 '철권 VS 버파'

- 일 시 : 1998년 5월 17일
- 장 소 : 게임챔프 회의실
- 진행시간 : 오후 3시 30분 ~6시까지 2시간 30분간

사회자



문학준
담당기자인 허기자의 눈에서 벗어났기 때문에 사회자를 맡게되었다고 한다

참가자



김영재
나이 : 25세
소속 팀: 철권 사보타지 소속
주캐릭터 : 화랑, 진
그의 직업은 '옛날에 운이 좋은 산지기' 였다고 한다. 하이텔SG1088 아케이드 소모임 대표시삽



김신권
나이 : 21 세
소속 팀 : 버파 사시미 소속
주캐릭터 : 제프리
닉네임 : 신권제프리
'교' 코스튬의 일인자이며 제프리 광신자



이종국
나이 : 20세
소속 팀: 철권 센티멘탈 소속
주캐릭터 : 진
한겨울에도 '쓰레빠' 신고서 오토바이 타는사람



김성회
나이 : 20세
소속 팀 : 버파 뉴첼린저 소속
주캐릭터 : 울프
닉네임 : 김생
나라의 부르심을 받을 날만을 기다리는 자



조성호
나이 : ?
소속 팀 : 철권 센티멘탈 소속
주캐릭터 : 레이
닉네임 : Zabel.
그는 몇 살인가? 어리지만 철권에 있어서 상당한 실력을 겸비한 소년

어시스트

이정한
그래픽과 시스템에 있어서 고급 지식을 지닌 엘리트

정혜한
(지각했기 때문에 토론 중반에 참여) 철권과 버파의 양다리 게이머

친근한 게임-철권, 세련된 게임-버파

학준 : 우선 두 게임의 캐릭터에 있어서 차이점을 비교해 보는 게 우선일 것 같습니다.

정한 : 우선 차이점이라고 한다면 버파는 정통무술을 통해 리얼리티를 추구했지만 독특함이 부족하다고 볼 수 있구요. 철권은 오락성, 게임성을 부각시켜 게임의 특징인 '가상성'을 부각시켰다고 생각되요.

영재 : 철권의 등장 캐릭터인 로우는 이소룡을 닮았고 노란 쫄바지가 웃기기도 해서 친근감을 쉽게 느끼거든요. 요시미츠는 에어리언 같고… 으음.. 또 쿠마나 팬더는 귀엽잖아요. 도발도 웃기구요. 이런 점에서 버파보다 캐릭터에 친근감을 느끼는 것 같아요.

성회 : 버파는 3D격투게임으로는 먼저 나왔기 때문에 정통성을 특징으로 삼아 캐릭터의 대중성 확보에는 실패했다고 생각되요. 반면 철권이 버파보다 나중에 나왔기 때문에 버파의 이런 점을 의식해 캐릭터에 대중적 이미지를 생각했던 것 같아요.

신권 : 철권의 높은 캐릭터성은 남코의 게임 외적인 수입에 도움을 준 것 같습니다. 버파는 기본적인 스토리에서는 실패했다고 볼 수 있구요. 새로운 시도를 위해서 버파는 캐릭터보다는 시스템에 더 주안점을 둔 것 같구, 철권은 캐릭터성에 더 공을 들여 플레이어의 감정이입에 많은 도움을 주었죠.

종국 : 캐릭터성이라는 것은 결국 유저를 위한 것이죠. 버파는 게임성이 우수했지만 새턴으로 이식이 그다지 훌륭하지 못했던 반면 철권은 플스로 초월이식이 되어 일반유저를 끌어드릴 수 있던 원인이었다고 생각되요.

정한 : 게임기 유저는 역시 학생들이 많아요. 가정용 게임기에서 연습하고 오락실에서는 실력을 발휘한다는 점에서 볼 때 게임기로 이식을 얼마나 잘 했느냐도 중요하게 작용하죠. 버파쪽이 연령층이 높고, 상대적으로 철권쪽이 연령층이 낮다는 점도 인기에 반영되겠죠.



영재 : 게임의 특성상 그렇게 나눠는 것 같습니다. 버파는 기본 시스템을 익히기 위해서 많은 시간을 들여야 됩니다. 가드버튼의 존재와 2D게임과 상당히 다른 시스템도 처음에 혼란을 주죠. 철권은 2D게임과 시스템, 커맨드가 비슷하구요. 물론 그 게임과 똑같다는 것을 아닙니다. 버파는 그런 조작감, 흥미, 난이도가 매니어에게는 어필할 수 있었던 요인이었다고 봅니다. 철권의 10단 콤보는 비교적 쉽게 기술을 사용할 수 있죠.

종국 : 저는 두 게임 다 즐기는 편인데 철권은 초보자가 실력있는 사람을 이길 수 있는 여지가 버파에 비해 많습니다. 버파는 조금 실력이 있는 사람을 이기기 힘들죠. 또 철권 쪽이 이해가 빠릅니다.

신권 : 일단 버파가 연령층이 좁죠? 철권1에서 건잭의 경우 펀치버튼만 누르면 10단 콤보가 나갔었는데, 버파1의 경우 기술입력도 까다롭고 링 아웃 시스템때문에 신규유저를 끌어들이기 힘들었습니다.

격투게임의 꽃 : 콤보

성회 : 공중콤보에서는 철권이 만족감이 높은 것 같습니다. 버파는 아키라의 띄운 후 수패고가 대표적인데 실전적인 콤보는 그다지 멋있는 게 없죠.

종국 : 실전적인 면에서 보자면 철권쪽이 만족할 수 있는 콤보가 많죠.

신권 : 하지만 철권은 모든 대전이 평지이지만 버파는 고저차와 벽의 존재가 콤보의 영역을 넓혔습니다. 땅에 바운드되는 아오이도 바운드콤보로 추가타를 가할 수 있고요. 반면 철권은 공중콤보에서의 타격감과 연출이 뛰어난 것 같습니다.

성회 : 저는 버파를 하면서 울프의 어려운 콤보를 히트시켰을때 흥분을 느끼거든요. 당연 버파의 만족감도 무시할 수는 없죠.

종국 : 버파에 고저차와 벽의 존재가 있다면 철권에서는 낙법이 안되게 하는 뒤집어지는 콤보와 옆에서 때리는 콤보가 있거든요. 이건 물론 조금 매니어쪽의 이야기겠죠?

성회 : 버파는 캐릭터의 체중과 스탠스(발위치)도 존재해 콤보의 다양성을 추구할 수 있어요. 스탠스가 잡기에 영향을 줄 정도니까요.

종국 : 그러면 철권은 스턴의 존재를 들 수 있죠. 그래서는 콤보에서는 우월을 쉽게 따질 수가 없을 것 같아요.

학준 : 캐릭터들의 크기에도 콤보가 좌우되겠죠?

영재 : 무거운 캐릭터의 경우엔 누워있으면 안 맞는 중하단 판정(폴의 기와)의 기술이 크기가 큰 쿠마의 경우는 누워있어도 맞습니다.

성회 : 쿠마는 뱃살때문에 중하단이 맞는데 즉 철권의 기술은 상하크기에 영향을 받는다고 할 수 있다면 버파는 좌우크기에 영향을 받는 것 같습니다. 다운공격의 경우 아오이처럼 어깨가 좁은 캐릭터는 다운공격을 잘 안 맞는 반면 타카같은 경우는 잘 맞죠.

성호 : 공중콤보의 쾌감은 비슷한 것 같습니다. 버파는 무게에 의해서 콤보가 좌우되죠. 철권은 아주 쓰기 어려운 옆 콤보의 존재가 쾌감을 증폭시키구요. 버파는 리온이 타카아라시에게 사용하는 바운드콤보의 이용이 있는 걸로 알고 있는데요.

종국 : 만약 철권에 무게가 들어간다면 건잭같은 건 뜨지 말아야 해요. 철권에서의 주목적은 띄운 후 얼마만큼 타격을 가하는 가에 달려있다고 봐야 돼요. 그래서 무게보다는 부피에 중점이 가하게 된 거죠.

신권 : 버파도 어떻게 뜨게 되는가에 따라서 추가타가 틀려지기 때문에 양게임이 평지에 있어서는 크게 틀린 점이 없지만 버파의 경우엔 고저차와 벽의 존재로 다양화하는 것 같습니다. 철권은 공중콤보에 의해 운영된다지만 버파의 경우는 지상전이 주가 되요. 아무리 멋있는 콤보를 넣었다 해도 지상전에서 뒤지면 그 게임은 지게 되죠.

3D 게임적인! 특징 : 회피와 횡신!

학준 : 회피와 횡신은 버파는 「2」때부터 순제와 리온이 시험적으로 사용했습니다만 본격적으로 사용된 건 양게임 다 「3」로 와서 부터죠?

성호 : 철권도 「2」때 있었어요. 카즈야에게 영족이라는 기술이 그에 해당되죠. 헤이하치의 나락도 피할 수 있을 정도로 성능이 좋았죠.

학준 : 버튼과 레버에 의한 회피는 조작감 면에서 어떤 거 같아요?

종국 : 개인차인 거 같아요. 버파의 한국스텝도 해보려고 했는데 잘 안되더군요.

성회 : 저도 철권스텝 멋있어 보여서 한번 해보려고 했지만 저 역시 안되더군요.

영재 : 얼마나 익숙한가에 따라서 조작감이 비교될 수 있을 거 같습니다.

신권 : 회피나 횡신의 목적인 기술피하기 면에서는 버파쪽의 기술 유도 성능이 더 좋아서 피하기 까다롭죠. 회피를 해도 기술이 따라 오거든요. 게임성을 높이기 위해서 유도 성능을 높인 거 같은데 오히려 회피를 하나 마나한 상태가 되니 PPP계열의 공격같은 경우 잘 안 피해집니다. 물론 「버파 3」 A버젼의 경우이고, 「TB」에 와서는 그나마 개선되었지만은요. 저는 좀 마음에 안 들었어요.

성회 : 그런데 만약 회피성능을 높였다면 「데드 오얼 얼라이브」에서 잡기냐, 타격기냐, 홀드냐 처럼 버파도 그렇게 잡기냐, 타격기냐, 회피냐의 삼지선다로 되었을 가능성이 높죠. 이 점은 게임성을 반감시키는 요인이 될 것같습니다. 너무 회피에 의존을 많이 할 것같거든요.

영재 : 그런데 횡신이라는 개념 자체가 상대의 공격을 피하고 받아친다는 의미를 가지고 있거든요. 그런 의미로 철권에는 니나나 진의 귀살처럼 횡신 중에만 나오는 공격이 꽤 있죠. 그리고 철권은 각 캐릭터마다 횡신속도가 달라요.

학준 : 속도가 다른 겁니까? 아니면 거리가 다른 겁니까?

종국 : 그것보다는 부피에 의해서 좌우된다고 봐야겠죠. 쿠마같은 경우는 횡신을 한다해도 거의 다 맞아주거든요.

영재 : 샤오유라던지 화랑, 줄리아의 특수 횡신도 여럿 존재하죠. 횡신이라고 다 똑같이 움직이는 것은 아닙니다.

성호 : 버파는 발 위치에 따라서 회피가 틀려지잖아요. 그런 점에서 어느 정도 매니어성을 띄는 것 같아요. 그런데 횡신으로 간단하게 철권은 쉽게 피할 수 있거든요. 못 피하는 건 방향을 제대로 잡지 못해서 그렇구요.

종국 : 철권은 좌우펀치버튼이 있잖아요? 그래서 좌측펀치를 사용하면 상대는 오른쪽으로 피해야만 한다는 거죠.

성회 : 버파에도 그래요. 엘보의 경우 앞발이 나온쪽 방향에서 나오는데 피하려면 가슴쪽인 반대쪽으로 피해야죠.

신권 : 버파는 스탠스의 영향을 받는데 가슴쪽으로 회피하느냐, 등쪽으로 회피하느냐에 따라서 틀리구요. 엘보를 항상 가슴쪽으로만 피해야 되는 건 아니예요. 단지 회피 타이밍이 힘들어질 뿐이죠. 또 차이점이 정면잡기를 사용할 수 있느냐 또는 측면 잡기를 사용할 수 있느냐로 나뉠 수도 있죠. 버파같은 경우 E버튼 자체로 회피만이 목적이 아닌 대쉬를 만들 수도 있어요. 레버로 ➡➡을 입력하기보다는 ➡E의 입력이 보다 빠른 입력을 할 수 있죠. 그리고 회피가 캔슬되기 때문에 한국스텝이라던지 여러 용도로 쓰임이 많다고 볼 수 있죠.

성호 : 철권도 횡신후 앞대쉬나 뒤대쉬로 캔슬할 수 있어요.

성회 : 버파는 링 아웃이 있기 때문에 회피의 쓰임새가 더 크다고 볼 수 있죠. 예로 링 아웃 위기에 몰렸을 때 회피로 방향을 바꾸지 않으면 안되거든요. 그러니깐 상황을 보다 유리하게 만드는 목적도 있죠.

신권 : 또는 벽을 등진다던지 보다 높은 곳을 차지한다던지 해서도 쓰일 수 있습니다. 그러니깐 다양한 스테이지를 이용할 수 있는 여건이 조성되는 거죠.

멋있는 브라이언의 콤보



종국 : 저같은 경우는 횡신을 피하기 위해서 사용한다기 보다는 보다 유리한 위치에서 공격하기 위해서 사용하거든요. 철권은 옆에서 공격하는 것이 다양하기 때문이죠.

학준 : 만약 회피를 좀더 발전시켜서 진정한 3D를 위해서 「에어가이츠」라던지 「토발 2」같이 마음대로 돌아다닐 수 있다면 어떨까요?

종국 : 그런 시스템은 아직 발전이 덜 된거 같아요. 「토발」이라던지 「에어가이츠」는 시험작이라고 볼 수 있을 겁니다. 만약 버파나 철권에 그런 시스템이 적용된다면 거의 도망플레이가 되고 공중콤보도 넣기는 힘들 겁니다. 그러면 버파가 아닌 게임이 되는 거죠. 철권도 마찬가지이구요.

신권 : 지금 철권은 도망다닐 수 있다면 무한 링이기 때문에 도망플레이가 가능하지 않나요?

학준 : 그러면 시스템적으로 어느 정도 제약을 가할 텐데요.

영재 : 백대쉬 두 번 하면 뒤로 자빠진다던지.

성회 : 아까 종국님이 회피를 공격을 위한 회피가 아니라 공격을 위해서 사용한다고 했는데 그래도 우선 공격을 회피하기 위한 회피 그 자체가 선행되어야 하지 않나요?

종국 : 전 공격이 우선 유리하다고 생각하거든요. 공격을 피하려고 때리는 것이 아니라 유리하게 만들어 간다는 건요, 상대 공격을 회피와 같이 사용해서 유리해진다는 것이죠.

정한 : 철권은 일단 회피 반경이 30도인데 공격에 의해서 회피를 할 경우 60도 또는 90도 이상을 회피할 수 있죠. 거의 배후를 잡을 수 있는 기회이기 때문에 일단 상대의 공격을 제대로 회피했을 경우에는 회피자가 기선을 잡는 거죠. 우선권이 주어지기 때문에 단순히 피한다는 개념이 아니라 피하고 때린다는 개념으로 이해하면 좋겠죠.

성회 : 물론 버파는 몇 도로 회피하는지는 확실하지는 않지만 버파도 상대와의 거리에 따라서 회피각도가 틀려집니다. 리온의 전질보같은 공격반경이 넓은 공격을 회피하면 거의 상대 뒤로 돌아가거든요. 또 거리에 따라서 회피모션까지도 틀려지죠.

신권 : 그것보다 버파에서는 회피로 그 스테이지에서 유리한 위치를 차지한다는 게 큰 의미가 있죠. 예로 고저차가 있는 경우 중단기가 강한 캐릭터와 대전할 경우 회피로 아래쪽으로 이동하면 상대의 중단기는 상단판정을 가지게 되어서 안 맞는 경우가 생기거든요.

학준 : 그러니깐 버파에서의 회피는 전략적으로 이용된다는 말이군요.

신권 : 그렇죠. 철권은 회피를 공중콤보의 이용을 위해서 직접 사용한다고 하면 전술적인 개념이라고 할 수 있겠고, 버파는 벽으로 상대를 몬다거나, 또는 링아웃을 노리기 위해서 사용되는 등의 전략적으로 사용할 수 있죠. 회피의 사용에 따라서요.

정한 : 그렇네요. 버파의 경우 별도로 버튼이 마련되어 회피를 사용하기 때문에 벽, 고저차, 링 아웃을 모두 고려하면서 또 대비하면서 전략이 마련되는 것 같네요. 철권같은 경우 상대방과 상대방이 마주보는 시선이 고정되어있는 상태에서 상대방의 공격 회피라던가 배후를 잡는다던가 일단 상대방의 움직임에 대해서 이쪽의 공격 타이밍이라던지 방식이 좌우되기 때문에 차이가 나는 것 같습니다.

영재 : 전술적인 의미라는게 맞는 것 같지만 어차피 게임 자체의 목적이 이기는 것에 있기 때문에 전략적, 전술적으로 따지기엔 사실 그렇거든요.

대전의 기초 : 대쉬

학준 : 무술의 기초가 스텝이라면, 격투게임의 기초는 대쉬라고 할 수 있겠는데요.

신권 : 「버파 2」때 백대쉬가 연속으로 가능하고 대쉬와 하단대쉬를 섞은 빠른 이동이 가능했죠. 그리고 상대와의 거리를 계속 유지하다 보면 긴장감이라던지 재미가 떨어질 수 있는데 그것이 무마된 이유가 버파에는 링이 존재를 하니깐 백대쉬를 아무리 빨리 해봤자 결국에는 링 끝으로 몰리게 되거든요. 그런데 철권은 링이 무한이니까 백대쉬에 제한을 가해야 된다고 생각하는 데요. 그리고 버파 3에 와서는 백대쉬에 제한이 가해졌어요. 연속으로 백대쉬를 할 수 없고 일정시간이 흐른 다음에 입력이 가능하거든요. 초반에 버파 2 유저가 떨어져 나간 요인이 되었지요. 게임의 스피드감이 떨어진다는 이유로요.

성회 : 철권은 대전무대에 제한이 없나요?

정한 : 대전 거리에 제한을 두죠. 두 사람 사이의 간격이 일정 이상 멀어지면 프레임 상으로 끊기게 되어 있어요.

종국 : 철권은 이런 백대쉬를 견제하기 위해서 일정 거리 이상에서 대쉬를 할 경우 나오는 기술이 다양하거든요. 태클이라던가, 더 멀어진다면 몸통박치기라는 무적기술이 있거든요. 그리고 2때부터 인기가 있었는데 풍신대쉬라는 멋진 기술이 있거든요. 버파의 앉아대쉬와 비슷해요. 그때는 끊김이 있었는데 3에 와서는 빠른 이동이 가능하죠.

해찬 : 풍신대쉬는 효용도가 매우 높죠. 상대방과 밀착된 상태에서도 사용할 수 있고 또 페인트 효과도 있어 여러 가지 이점이 많죠. 진, 헤이하치 등이 사용하는 풍신대쉬는 거기에서 파생되는 이지선다가 강력하기 때문에 게임 밸런스까지 위협할 정도죠. 다른 면에서 본다면 이 게임의 매력으로 작용한다고 볼 수 있죠. 통신에서 보면 '진의 딸딸이 대쉬, 웨이브 대쉬는 도대체 어떻게 합니까?'라는 질문이 많이 올라오죠.

영재 : 그 대쉬가 워낙 화려해서요. 풍신대쉬 움직임이라는 게 잘하는 사람이 하면 위아래로 움직이면서 접근하게 되죠.

신권 : 그런데 그 대쉬를 몇몇 캐릭터만 가지고 있잖아요. 그러면 게임 밸런스에 문제가 되지 않을까 하는데요.

종국 : 만약 레이같은 캐릭터에게 앉아대쉬같은 게 있으면요. 아마 더 큰 밸런스가 파괴될 거라고 생각하는데요. 어떻게 보면 밸런스를 맞추었다고 보면 되죠. 만약 진에게 웨이브대쉬가 없었다면 아주 단순한 캐릭터밖에 되지 않았을 겁니다.

신권 : 그러면 쿠마같은 캐릭터에게 그 대쉬에 상응하는 그 무언가가 있나요?

종국 : 리치라던지 파워도 강하죠. 전에는 곰이 인기가 없었는데요. DCT팀 소속 분이 아주 강하게 만드셨거든요. 날라차기 후에 가드불능기라던지 다운공격이 굉장히 다양합니다. 낙법 캐치도 가능하구요.

해찬 : 쿠마의 핸디캡이라면 덩치라고 볼 수 있는데 다른 캐릭터는 안 맞을 걸 다 맞거든요.

정한 : 하지만 쿠마는 그 핸디캡인 몸무게를 이용해서 날라차기를 하기 때문에 그것을 가드했을 경우에는 무조건 흔들리게 되요. 그 날라차기 기술은 대쉬 중에서만 나와요.

학준 : 그러면 철권에서의 대쉬의 역할에 대해서 요약을 하자면 어떤가요.

해찬 : 성능이 좋은 캐릭터에게는 더욱 성능을 높여주고, 나쁜 캐릭터는 성능 좋게 만드는 것이죠.

영재 : 다양한 기술을 사용할 수 있게끔 만들어 주는 거라고 보면 되겠죠.

신권 : 버파도 2때 지금 철권의 웨이브대쉬와 아주 흡사한 더블대쉬라고 하는 게 있었거든요. 전방대쉬, 하단대쉬를 캔슬하면서 빠르게 접근하는데 동작만으로 볼 때 아주 비슷해요. 그리고 상단기술을 흘릴 수 있다는 점도 같구요. 하지만 버파에서는 전 캐릭터가 다 사용할 수 있다는 점이 차이점이라고 보여 지네요.

학준 : 게임 내에서는 어떻게 운영이 될까요?

신권 : 2에서는 백대쉬가 상당히 좋았잖아요. 그리고 일정거리 이상이 벌어지지 않으면 러시가 성립이 되지 않았어요. 그래서 더블대쉬로 상대를 따라 잡아갈 때 사용되죠.

성회 : 포괄적으로 보면 버파나 철권이나 인체에 비유해서 기술을 뼈라고 보면 대쉬는 뼈를 이어주는 관절의 역할을 하는 것 같아요. 밋밋하게 그냥 기술을 사용하는 것보다는 대쉬로 좀 더 파고 들어가서 사용하면 보기도 좋고 실용성도 좋고요.

영재 : 철권에서 풍신대쉬 같은 것은 약간 특수하거든요. 풍신이라는 공격을 하기 위해서는 풍신대쉬를 꼭 써야 되요. 그리고 나락도 커맨드는 똑같고요. 하지만 버파와 틀린 점은 몇몇 캐릭터에게만 존재한다는 것이겠죠.

해찬 : 진이나 헤이하치는 공격의 70%정도가 풍신

대쉬에서 이루어진다고 봐야겠죠. 요약하자면 다양하게 기술을 사용하기 위해서라고 봐야죠.

영재 : 예전에는 이지선다로 길게 들어오면 나락, 아니면 풍신이었는데 풍신대쉬후 ➡을 입력하면 중단공격이 나갈 수 있어서 좀 더 막기 힘들게 되었죠.

성회 : 그런데 대쉬 후에 그런 기술들은 사용할 수는 없는 건가요?

성호 : 아니요. 사용할 수 있죠. 그러나 웨이브대쉬 쪽이 훨씬 빠르기 때문에 사용하는 것이죠. 그리고 혼란감을 줄 수 있다는 것도 부수적인 효과구요. 버파의 한국스텝의 경우도 멋있기도 하지만 상대에게 혼란감을 많이 주는 걸로 알고 있거든요. 웨이브대쉬의 경우도 빠르기 때문에 막기 힘들게 된 거죠.

신권 : 철권은 링이 무한이기 때문에 뒤로 빠르게 대쉬해서 도망갈 수 있어서 이를 해결하기 위해 러시 공격을 다양화한 거 같아요. 버파는 링 아웃이 존재하기 때문에 러시공격이 그다지 다양하지도 않고 또 다양화할 필요가 없구요.

'2' 에서 '3' 로의 변화

신권 : 버파는 2에서 3로 넘어올 때 적어도 70%는 변화된 것 같습니다. 시스템 자체가 많이 추가되었고, E버튼의 존재가 많은 변화를 주었다고 생각합니다. 거의 새로운 게임이 되었다고 볼 수 있죠. 잡기 회피는 비록 철권의 영향을 받았지만 잘 했다고 생각하고 게다가 하단잡기의 용도가 아주 다양화되어서 잡기와 타격기의 조화가 아주 잘 되어 3는 게임성에서는 아주 성공한 게임이라고 생각합니다.


버파시리즈의 제작사 스즈키 유

성회 : 2에서 3로 넘어오면서 틀린 점은 2에서는 심리전보다는 테크닉이 강조되었거든요. 그 유명한 아키라 꼬마의 경우 손이 엄청 빠르기 때문에 심리전이고 뭐고 할 수 있는 여유가 없어 원천봉쇄가 되 버리죠. 3에 와서는 테크닉적인 면을 많이 다운시키고 심리적인 면을 많이 부각시켰죠.

신권 : 제작자인 스즈키 유가 말한 것처럼 자기보다 대전 경험이 많아도 심리적으로 우월하다면 이길 수 있는 게임을 만들고자 했다고 합니다. 그게 버파 3의 양날의 검이 될 수 있었는데 유저를 끌어들이는 효과도 발휘했지만 그게 싫어서 빠져나간 유저도 있죠. 그러나 제가 생각하기에는 긍정적이었다고 봅니다. 넘을 수 없는 벽이 존재하는 것보다는 심리전으로 이길 수 있기 때문이죠.

종국 : 철권 2에서는 거의 심리전 싸움이었어요. 양끝에 있다가 끝나기 전에 짠발때리고 이긴 사람들도 있었거든요. 하지만 3에 심리전이 없다는 이야기는 아니구요. 심리적인 요소를 다운시키고 재미를 부각시켰다고 볼 수 있죠. 재미를 주기 위해서 테크닉이나 스피드 위주의 게임이 되었죠. 또 단순했던 2보다 캐릭터의 개성을 부각시키기도 했고요.

해찬 : 그런 면에서 버파와 철권은 상반되었다고 볼 수 있네요.

신권 : 그리고 빠질 수 없는 게 버파 3에서 고저차와 벽이 생겼다는 것입니다. 이것의 존재로 단순한 링위에서의 싸움이 아니라 보다 다양한 게임의 방향을 제시한 거죠. 그러니까 2에서의 평평한 스테이지에서 고저차가 있는 3는 아예 다른 게임이 되었다고 볼 수 있어요.

종국 : 그렇다면 철권은 옆에서 사용하는 연계기라고 할 수 있네요. 이건 어쩔 수 없는 대립되는 면이라고 볼 수 있네요. 왼발, 오른발에서 나오는 기술이 판이하게 다르니까요.

학준 : 철권은 몇 %정도 변한거 같아요?

성호 : 제가 보기에는 많게 잡아서 50%정도 변한 것 같습니다. 동작의 다양함, 횡신의 추가, 폴리곤적인 면의 발전이 있지만 크게 혁신적으로 변하지는 않은 것 같고요.

성회 : 버파는 확실히 적어도 70%는 변한 것 같습니다.

성호 : 철권3는 판정이 다양화되었죠. 상단, 중단, 중하단, 하단 등으로요.

종국 : 아니 캐릭터의 성능을 밸런스 조정을 통해서 약화시켰다고 봐요. 2때는 앉을까 서있을까 두가지로 심리전이 끝났지만 3에서는 그게 엄청나게 다운되었죠. 하지만 이 밸런스 조정은 잘 되었다고 생각해요.

성회 : 버파는 2때보다는 대전 평균거리가 좁아졌죠. 3에서는 백대쉬가 좁아지고 느려졌기 때문에 접근전 위주의 게임이 되었다고 생각해요.

종국 : 그런데 제가 버파할 때 초안정 빵으로 하는 사람한테는 거의 못이기거든요. 그런 플레이어는 매우 까다롭기 때문에 이기기 힘들더라구요. 그런 요소는 재고되어야 되지 않을까요?

신권 : 성회 얘기는 2때는 백대쉬가 무한으로 가능하였기 때문에 거리조절이 쉬었지만 3에서는 그게 힘들고 방어형인 사람한테는 보다 불리하게 만들어졌다는 거죠.

철권, 버파를 왜 좋아하는가

정한 : 저의 경우는 그래픽공부를 하다가 우연히 철권과 버파를 접하게 되었어요. 그때 당시에는 쉽게 업소에서 접할 수 있었던 게임이었거든요. 감각적으로도 꽤 앞서 나갔던 게임이었고요. 직업이 그래픽 관련 일이니까 그런 쪽으로 빠져들게 되더라구요.

해찬 : 저는 두 게임 다 재미있기 때문이죠. 애착은 먼저 접해본 버파쪽이 많이 가지만 실력은 철권쪽이 높죠.

종국 : 저는 버파도 좋아하지만 잘 못해요. 철권을 하는 이유는 버파의 움직임은 제가 보기에는 좀 답답하거든요. 가드버튼과 회피버튼이 있기 때문에 움직임의 제약을 받아서 그런 거 같아요. 철권의 움직임이 저한테 맞아서 좋아하죠.

신권 : 저는 버파의 그래픽적인 요소와 선구자적인, 주도적인 면이 많이 포함되어서 좋아하죠. 세컨드 히트를 노리는 게임을 저는 안 좋아하거든요. 버파의 매니어성과 게임성에 빠지게 되었죠. 3를 시작을 하고 보니깐 이건 진짜 예술이다라고 생각하게 되었죠.

성회 : 저는 스파때부터 쭉 대전게임을 해 왔습니다. 다른 사람들이 많이 하고 또 재미도 있었기 때문이죠. 그런데 버파 2를 처음 봤을 때, '앗, 저건 나의 반쪽이야'라고 느꼈습니다. 오락으로 대하는 게 아니라 이성으로 대했다고 볼 수 있죠. 애착이라고 해야 할까 사랑이라고 해야할까, 이걸 하는 건 하늘의 계시다라고 믿고 열심히 했죠. 하지만 버파때문에 친구들 많이 잃었죠.

영재 : 저는 처음 접한 게임은 버파 3였거든요. 그런데 철권 3가 처음 나왔을 때 오프닝 화면을 본게 실수였죠. 화랑이 태권도를 하는 걸 보니깐 갑자기 무언가 저한테 '팍'하고 오는 겁니다. 어, 꼭 이거 해야겠다라고 생각해서 동전을 넣고 캐릭터 고르고 발차기를 하는 순간, '이건 내거다, 이거 꼭 해야겠다'는 결심이 들었죠. 또 옆잡기가 너무 멋있으니까요.

성호 : 철권 1은 친구 집에서 처음 해봤구요. 철권 2때부터 처음 배틀 팀에서 활동했는데요. 그걸 계기로 철권을 하게 된 거구요. 버파 3도 해봤는데 아무리 해도 실력이 안 늘더라구요. 실력이 는다는 생각이 전혀 안 들게 되었죠. 그래서 버파는 그런 이유 때문에 쉽게 포기하게 되었죠. 철권이나 버파나 다 재밌지만 저한테는 철권이 맞는 거 같아요.

학준 : 게임을 하다가 슬럼프에 빠지면 어떻게 합니까?

종국 : 저는 그냥 안해요. 한 한달 동안 안 하면 몸이 근질근질해지고 다시 시작하고요.

신권 : 슬럼프에 빠지는 원인은 어떤 캐릭터한테 약한 모습을 보이기 때문이거든요. 그래서 예를 들어서 재키를 못 이긴다고 하면 재키를 골라서 상대가 플레이하는 모습 그대로 해보죠. 그후 상대의 반응을 알아보면 대처방법이 생기거든요.

성회 : 저는 게임하면서 정말 좋았던 점은 여러 사람과 친해진 것이죠. 아마 여기 모인 사람들은 다 게임 때문에 알게 되었을 겁니다.

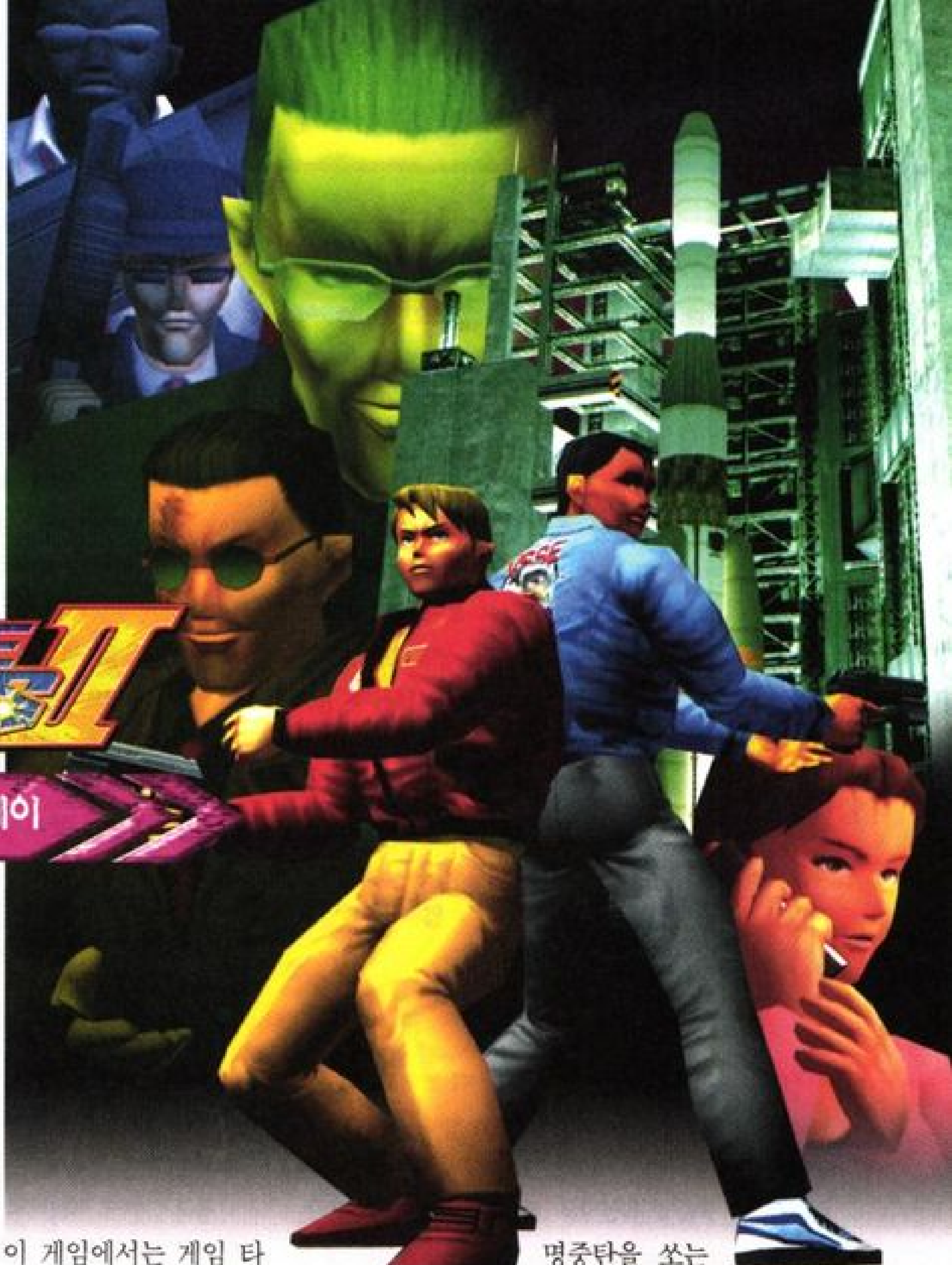
학준 : 이제 끝내야 할 시간이네요. 각기 다른 두회사에서 이 두게임을 만들었기 때문에 상당히 독특한 개성을 나타냈다고 봐야겠죠. 이런 자리를 통해서 두 게임이 왜 인기가 있는지 이해하게 된 거 같습니다. 통신상에서 발생하는 어느 게임이 더 낫다는 절대적인 비교는 무리라는 걸 확실히 알게 되었으며, 다음에 나올 「철권 4」나 「버파 4」를 기대해 봅니다. 더 나아가서 우리나라에서도 이런 멋진 게임이 나왔으면 하는 바램입니다. 오늘 좋은 말씀 해 주신 정한님, 해찬님, 영재님, 신권님, 종국님, 성회님, 성호님 정말 감사합니다.

재빨리 페달을 밟고 숨어서 적의 허점을 겨냥하자!!

타임 크라이시스 2

2인 동시 플레이가 불가능해 많은 아쉬움을 남겼던 「1」에 2인 동시 플레이에 더해 업계 처음으로 2화면 통신플레이가 가능해졌다. 그만큼 연계 플레이가 중요해졌다는 소리인데 그러면 「1」과 어떤 차이점이 있으며 어떻게 하면 높은 점수를 얻을 수 있는지 테크닉을 소개한다.

▶제작사: 남코 ▶장 르: 건 슈팅
▶발매일: 6월



두사람의 협력이 더 중요해진 2화면 통신플레이

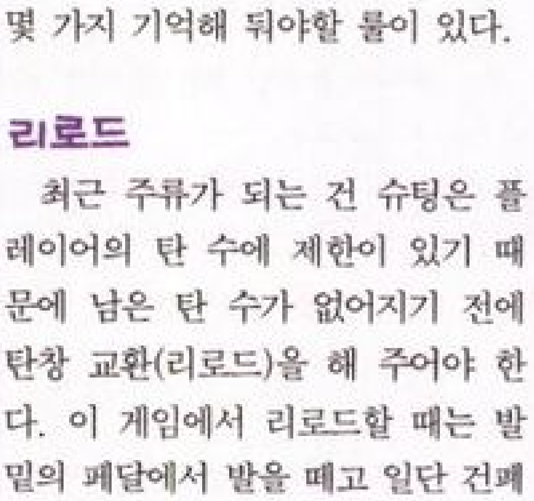
2인 동시 플레이가 가능한 건슈팅게임은 '하나의 화면 내에 나타나는 적을 두명이 쏜다'라는 타입이었다. 그러나 「타임 크라이시스 2」는 2인 동시 플레이시의 화면이 각각 독립되어 있어 '다른 시점에서 본 적을 2명이서 쏜다'라는 독특한 게임성으로 되어있다.

기본 룰과 화면 구성

이 게임도 건슈팅인만큼 기본 룰은 굉장히 단순하다. 즉 '차례로 나타나는 적을 쏜다' 이것뿐이다. 그러나 살아남기 위해서는 이 밖에 몇 가지 기억해 둬야할 룰이 있다.

리로드

최근 주류가 되는 건 슈팅은 플레이어의 탄 수에 제한이 있기 때문에 남은 탄 수가 없어지기 전에 탄창 교환(리로드)을 해 주어야 한다. 이 게임에서 리로드할 때는 발밑의 페달에서 발을 떼고 일단 건폐물에 숨는 순서로 해야되며, 리로드를 위해 건폐물에 숨어 있을 때에는 적 공격에 절대로 맞지 않는다. 이것은 굉장히 중요한 요소로 예를 들어 적의 공격이 격렬한 장소에서는 한꺼번에 전멸시키려 하지 말고 부지런히 건폐물 뒤에 숨어 적을 한명씩 처치해 가는 히트&어웨이 전술 쪽이 유리할 것이다.



리로드를 위해 건폐물에 숨어있을 때에는 공격을 받지 않는다

이같이 타임 크라이시스 세계에서는 리로드라는 행동이 단순히 탄창 보급이라는 목적에 국한되지 않고 방어로서도 중요한 역할을 하고 있다.

게임 오버에 대해

보통 건 슈팅에서는 적의 탄을 맞으면 라이프가 줄어들고 남은 라이프가 없으면 게임오버가 되지만 이 게임에서는 게임 타이틀이 나타내는 대로 시간제한에서도 라이프가 줄어든다. 앞서 말했듯이 이 게임에서 리로드하고 있을 때는 적의 공격을 받지 않는 메리트가 있다. 그러나 건폐물에 숨어있으면 시간이 점점 소비돼 제한시간 내에 클리어할 수 없게 된다. 때로는 어느 정도 대미지를 받아도 돌격하는 편이 좋은 경우가 있다.



화면 가운데 아래의 구급상자가 자신의 남은 라이프



타이틀이 표시하는 대로 시간도 중요한 요소. 남은 시간에서 보너스가 들어간다

피탄 대미지에 대해

기본적으로 적이 쏘는 탄에는 플레이어에게 명중하는 탄과 빗나가는 탄이 있으며 각각 적이 탄을 발사할 때 그래픽이 다르다. 그 중에서도 명중탄은 발포 순간에 붉은 빛이 나오기 때문에 이것으로 판단하고 빗나가는 탄보다도 명중탄을 쏘는 적을 우선해서 쓰러뜨려 가자. 특히 주의해야 할 적이 붉은 색의 적병. 이 녀석들은 반드시 명중탄을 쏘는 데다가 이



붉은 적에는 요주의. 일격에 라이프를 하나씩 빼앗지



명중탄은 발포 순간에 붉은 빛이 발생한다

탄을 맞으면 라이프가 하나씩 감소해 간다. 붉은 적병은 최우선으로 겨냥하자!!

기본 테크닉

적병은 머리를 쏘아 쓰러뜨리자!

적병은 머리를 쏠 때가 득점이 가장 높다. 또 머리를 쏘는 것이 빨리 사망하기 때문에 결과적으로 빨리 클리어 가능하기도 하고 타임 보너스를 많이 얻을 수 있다.

- 머리 : 90인터
- 몸 : 90인터
- 손발 : 110인터

연속 히트 보너스를 노리자!

적에 공격이 명중된 후 50인터 이내에 다음 적을 명중시키면 연속히트가 된다. 연속히트가 되면 통상 득점에 추가해 보너스 점수가 가산된다.

노미스 히트 보너스를 노리자!

연속 히트 보너스와는 별도로 빗나가는 탄에 맞지 않고 적을 계속 쓰러뜨리면 노미스 히트 보너스가 가산된다.

1초라도 빨리 클리어하자!

각 에리어를 클리할 때에 규정 타임보다 빠르면 1인터(60분의 1초)당 20점(1초에 1200점)을 받을 수 있다. 게다가 타임 보너스를 획득하면 에리어 리절트화면의 'TIME' 아래에 표시가 된다.

노란적병을 놓치지 말자!

노란 적병은 쏘면 5000점의 보너스가 된다. 게다가 2회나 쏠 수 있고 1회당 500점이 되므로 합계 6000점 획득할 수 있다. 하이 스코어를 노린다면 결코 놓칠 수 없다!!

갈색 적병을 쏘면 분기한다!! (1인 플레이시만)

1인 플레이시의 루트 분기에 대해서 설명한다. 1인 플레이시에는 파트너는 CPU가 담당하지만 서포트는 해 주지 않는다. 대신 2인용에서는 선택할 수 없는 파트너 측의 진행 루트를 선택할 수 있다. 선택 포인트는 곳곳에 등장하는 갈색 적병. 이 녀석들은 반드시 2인 1조로 등장하지만 이 중 어느 쪽을 먼저 쓰러뜨리는 가에 따라 다음 루트가 결정된다.



갈색 적이 1인용 플레이시에 루트를 선택하는 열쇠가 된다

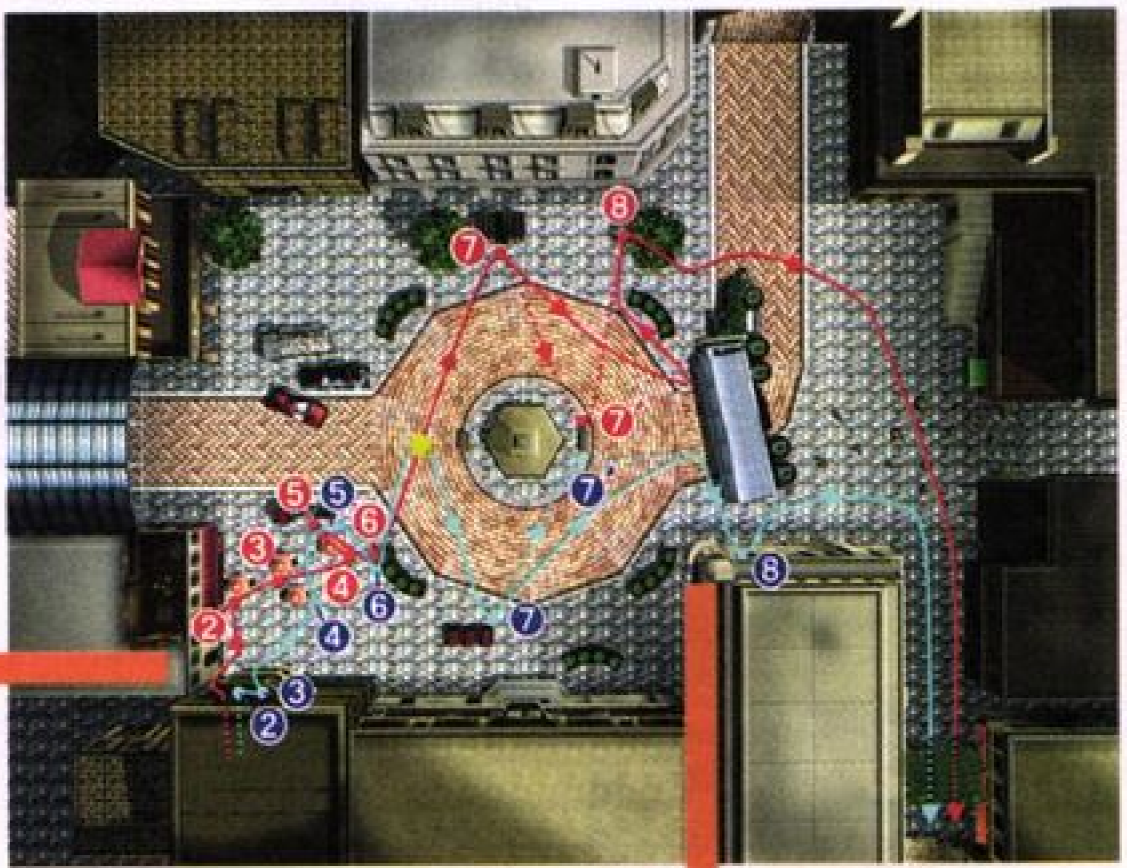
예를 들면 제일 처음 전투 장면에서 출현하는 분기병은(사진 참조) 그 직후 카페테라스의 전투장면 루트에 관계가 있어 좌측을 먼저 쏘면 지상으로 이동해 양동하는 루트, 우측을 쏘면 발코니에서 원호하는 루트로 진행된다. 물론 클리어만이 목적인 사람은 적과 거리가 멀고 안전한 루트를 선택하는 것도 좋으며, 하이 스코어를 노리는 사람은 적이 많이 출현하는 루트를 선택하는 것도 좋을 것이다. 특히 갈색 적이 나타났다면 쏘는 순번을 바꿔 제일 자신과 맞는 공격 루트를 연구해 보자

연계 플레이에 대해

이번 게임의 최대 특징인 2인 동시 플레이시의 연계에 대해 설명한다. 아래 맵은 스테이지 1 · 에리어 1의 전체 맵으로 이 에리어는 전부 8가지 총격 포인트로 구성된다. 이 중 몇 가지 포인트에서는 2명이 별동대를 취해 작전을 전개한다.

이번에 소개할 것은 카페테라스에서의 양동작전과 트럭의 협동작전이다. 우선 카페테라스에서는 2P가 카페테라스에서 내려 적을 유인하고 1P는 2층 발코니에서 저격하는 작전을 취한다. 2P측은 적과 거리가 가까우므로 너무 무리하지 말고 공격을 1P에 맡기는 편이 무난할 것이다.

반면 트럭 협격작전에서는 서로 적과 대면하는 상황이다. 물론 자기 정면에 있는 적도 신경쓰이겠지만 파트너 측에 나타난 귀찮은 적을 협력해서 쓰러뜨리는 것도 중요하다.



카페테라스에서 싸움



2P인 로버트는 발코니에서 뛰어 내려 적을 유인하는 것이 역할. 적과의 거리가 가까워 위험하므로 공격은 1P 기스에 맡기자.



로버트가 카페테라스에서 내려 적을 유인하고 있을 때 기스는 위에서 저격한다.

트럭 협공



트럭 정면에서는 화면 우측 뒤에 파트너가 보인다. 자신 눈앞의 적도 중요하지만 파트너 서포트도 잊지 말자.



역으로 트럭 배후에서는 파트너는 화면 좌측 뒤. 컨테이너에서 내려오는 적과 옥상에서 바주카 병에게 주의하자.

ARCADE

「1」출시 이후 4년, 레이스 게임의 최고봉이 돌아왔다!!

데이토나 USA2

실제 레이싱 경주의 게임화!! 라는 모토 하에 제작된 「데이토나 USA」가 드디어 대망의 속편을 발표했다. 폐쇄적인 공간에서 느낄 수 있는 스릴. 순간의 선택이 레이스를 좌우한다. 세가랠리와 비교할 수 없는 리얼함과 스피드, 기어 변속에 있어서 실제 레이싱 카를 그대로 접목시킨 「데이토나 USA2」를 전작과 비교, 철저 분석한다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 미정

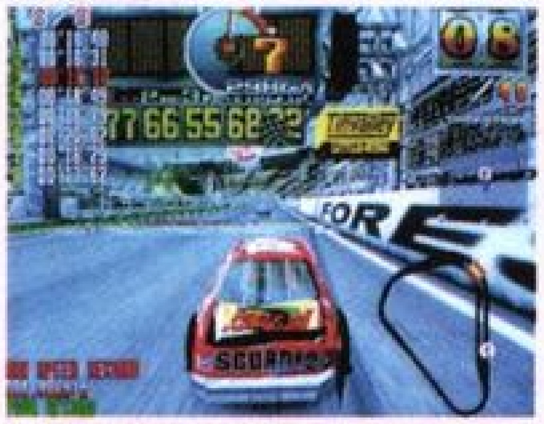


레이싱 게임을 평정하러 다시 돌아왔다!!

시원히 트인 푸른 하늘. 타는 듯한 햇살. 그 속을 시속 300Km로 달리는 스톡 카와 뒤로 흐르는 경쾌한 BGM.

세가 AM2연이 94년 발표한 레이스 게임 「데이토나 USA」는 그 깊은 게임성은 물론 비주얼 아름다움과 사운드 면에서의 연출 등 모든 면에서 충격적인 작품이었다. 「데이토나」발표 당시 세가의 CG보드는 모델2였지만 그 그래픽 센스는 4년이 지난 현재에서도 충분히 어필할 수 있는 레벨로 현재 전국 게임센터 중에도 「데이토나」가 가동되고 있는 센터도 많이 있다. 이만큼 오랫동안 플레이되며 사랑받는 레이스 게임이라면 당연 속편은 존재하는 법. 그리고 4년의 세월을 지나 드디어 새로운 「데이토나」가 등장한다.


사점변경은 전작과 동일하다. 기본적으로 4가지. 이번에는 '스페셜시점'이 추가되어 있다


평균 시속 300Km 이상. 스릴과 스피드감 넘치는 원조 드리프트 게임이 돌아왔다!!


「2」의 디럭스 통체. 이번은 시트부분에 신개발 체감장치가 되어 있는 것 같다

지금 소개한 화면 사진을 보면 알 수 있듯이 CG보드는 모델3(스텝2)가 사용되고 있다. 보다 아름답고, 보다 리얼하게 물론 「데이토나」본래의 재미는 그대로이고 파워 업해 플레이어의 앞에 등장한 것이다. 결국 레이스 게임에 새로운 전설이 되는 것인가? 「데이토나 USA」개봉 박두!!

보다 리얼하고 즐기기 쉬운 이것이 변화된 「데이토나 USA2」

「데이토나」의 매력이라고 한다면 오벌 코스를 시속 300Km로 쾌주하는 질주감. 그리고 접촉, 크래쉬 부분의 파워 풀한 파이트. 이번 「2」에서는 이들의 요소를 계승하면서 더욱 진화되어 있다.

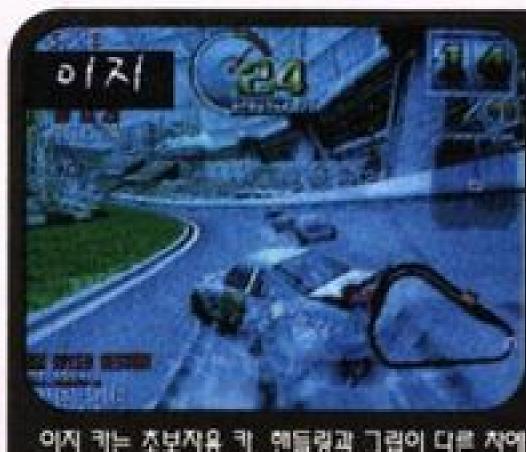
그 밖의 계승 부분

전작에도 있던 요소는 기본적으로 모두 계승되어 있다. 타임 어택 모드, 플레이어 온니 모드, 노 어시스트 모드 등 익숙한 모드는 건재한다. 또 음악도 전작과 동일한 미쯔요시씨를 비롯한 세가 사운드 섹션이 담당하였다. 이번은 전미 차트 1위인 실적을 가진 밴드 WINGER의 원멤버를 맞아 NY 레코딩도 하였다고 하는데 과연 어떤 음악이 나올는지…

3타입의 차가 셀렉트 가능

전작에서는 플레이어가 선택할 수 있는 스톡 카의 성질은 모두 동일하였지만 이번 「2」에서는 새롭게 '이지'와 '하드'의 성능을 가진 차가 선택 가능하게 되었다. 따라서 초보자부터 상급자까지 플레이어의 폭이 넓어질 것 같다.





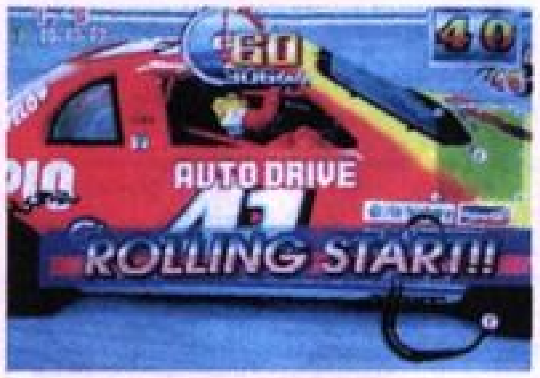
이지 카는 초보자용 카. 핸들링과 그립이 다른 차에 비해 다루기 쉽게 설정되어 있다. 여성에게 추천한다



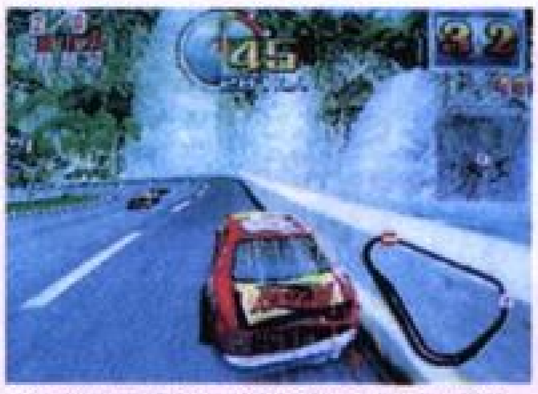
하드 카는 드리프트 매니어 전용의 상급자 취향의 카. 다루기 어렵고 작은 실수로 충돌해 버린다!!

게임 중의 연출도 보다 화려하게 보다 실물화를 추구!!

「2」에서는 보드로 모델3(스텝2)를 사용하고 있기 때문에 전작 이상으로 리얼한 레이스 연출이 가능해졌다. 차의 움푹 들어간 곳의 경우나 충돌 시의 파편이 튕기는 것, 연기나 화염이 피어나는 것. 또 주행시의 데이터 등은 전작 이상으로 세세하게 계산되어 있어 보다 실제 차에 가까운 주행감각을 재현하고 있다. 또 체감부분에서는 발의 안쪽과 중앙 부분에 충격을 전달해 충돌의 박력을 연출하는 '크래쉬 임팩트 제너레이터'와 드리프트시의 롤감을 재현하는 '다이렉트 롤링 모터라이즈드 시스템'을 채용하였다. 점점더 실물에 근접하는 것 같다.



레이스 스타트 시의 연출은 전통 롤링 스타트부터 들어간다

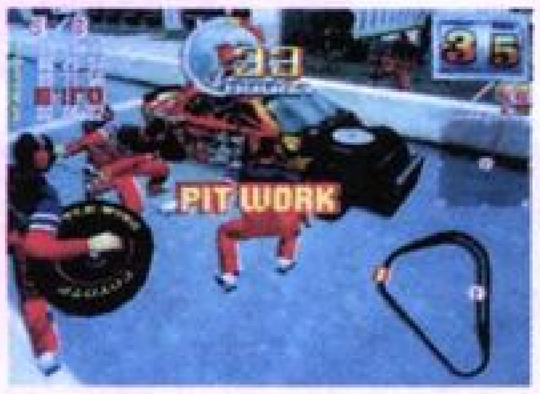

벽에 접촉한 몸체에서 불꽃이. 연출도 보다 섬세하게 되었다



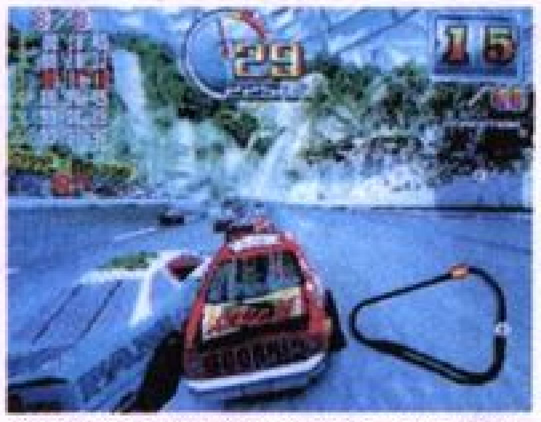
셀렉트 화면에서는 3대 중에 1대를 선택한다. 전작에 익숙한 사람이라면 노멀, 초보자는 이지, 상급자는 하드에 도전하자



초급은 식물원, 중급은 테마파크, 상급은 대도시가 무대



피트크루의 움직임도 리얼하게


적차와의 접촉도 박력 충분. 이 충격도 체감 기능에서 재현되었다



적차에서 검은 연기가 일고 있다. 「2」에서는 이런 시각적인 연출도 가능해 졌다



적차 방화!! 불꽃 이펙트에서 모델3의 위력을 보여준다

발표회에서 스톡 카에 체험 승차

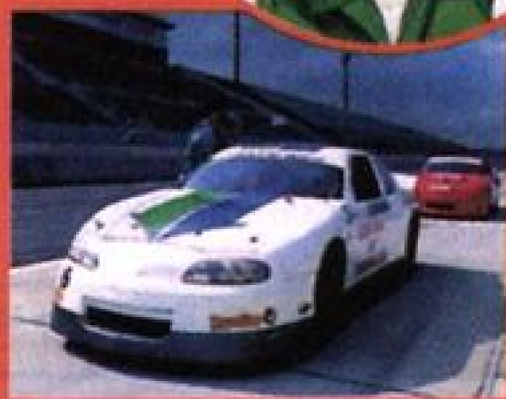
지난 4월 16일 「데이토나 USA2」의 발표회가 있었다. 당일은 세가 AM2연 프로듀서도 등장해 오랜 기간을 걸쳐 완성한 「2」에의 기대를 보였다. 그리고 실제 스톡 카에 시승해 시속 200Km를 체험할 수 있는 이벤트가 있었다.

'일단 승차 감상은 우선 무서웠다. 그러나 귀중한 체험으로 대만족한다.'


이것이 스톡 카의 콧픽. 이렇게 좁다

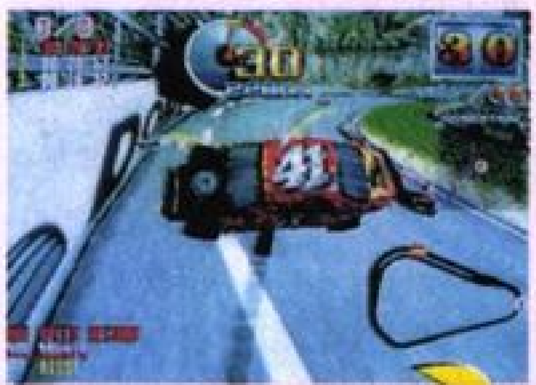

AM2연 프로듀서

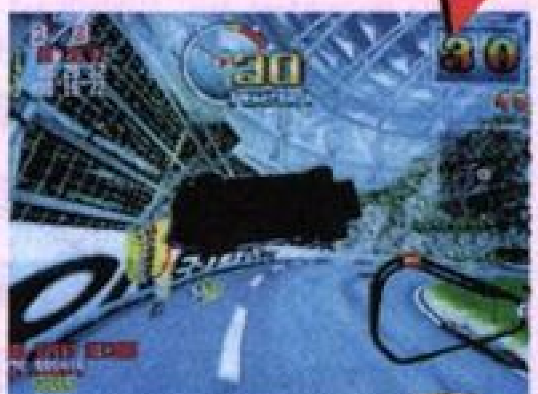

문이 없어 타고 내리기도 고생이다

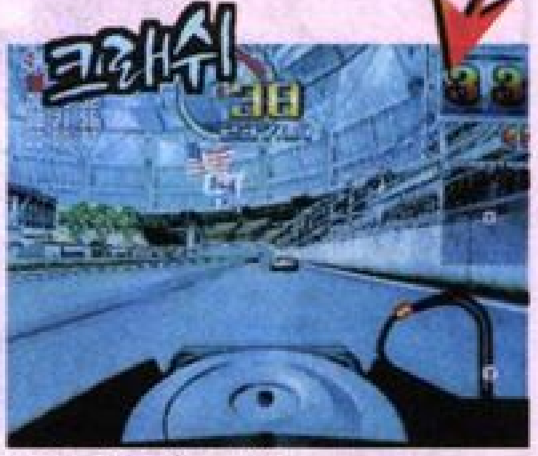

실제 스톡 카가 눈앞에. 감동!!

크래쉬시의 연출도 상쾌하게

이번 주목할 부분은 무엇보다도 크래쉬 시의 연출. 전작에서는 충돌해도 변화는 본네트가 일그러지는 정도였지만 이번은 사진같이 '크래쉬!'라는 연출이 준비되어 있다.


크래쉬 연속사진. 벽에 격돌한 직후 차체는 공중으로 날아가 버린다


그대로 빙글빙글 도는 상태로 공중을 다이브



본네트 등의 파편이 튕겨나간다

ARCADE

빠르고, 강하게 그리고 다이나믹하게

다이나마이트 형사2



이번에 소개하는 「다이나마이트 형사2」는 일본 발표회에서 출전된 버전을 실제로 플레이 취재한 것을 바탕으로 소개한다. 플레이 소감 중에 대다수는 그 스피디한 면을 들고 있다. 모델2보드를 사용한 리얼함과 화려한 그래픽을 바탕으로 다이나마이트 형사 시리즈 최신작을 소개한다.

▶제작사: 세가　▶장 르: 액션
▶발매일: 미정

ARCADE

시스템 면의 상세한 부분이 드디어 판명되었다!!

초밥을 던진다거나 소형 미사일을 적에게 던지는 다이나믹한 액션과 괴상한 적 캐릭터들이 펼치는 코믹컬한 액션 한마당. 지난 호에 이어 서서히 밝혀지는 「다이나마이트 형사2」의 새로운 시스템을 소개한다.

CHECK1 3종류의 미션에서 루트를 선택

바다에서 납치된 호화여객선 버뮤더에는 3종류의 미션에서 루트를 선택해 진입해간다. 루트 선택은 캐릭터를 선택한 후에 결정하는 것으로 사진은 미션 2 보트에서 배 안으로 진입하는 장면을 나타내고 있다. 각 미션마다 스테이지 3과 스테이지 4 사이에 미니게임이 준비되어있다.



CHECK2 간단하지만 내용 깊은 기본 조작

레버판해설



미션 1 공중에서 헬리콥터에 의해 멋지게 배에 내리는 루트. 스테이지 1이 갑판 뒤에서부터 스타트하는 것이 특징이다.

탐색 루트
- 스테이지 1 갑판 뒤
- 스테이지 2 내부
- 스테이지 3 배 안쪽
- 스테이지 4 수수께끼 섬으로



주방 내부에서 보스같은 녀석과 한판. 강적이다!!

미션 2 이 루트는 보트에서 배 안으로 진입하는 것. 스테이지 4에서 전투는 갑판 뒤에서 행해진다.

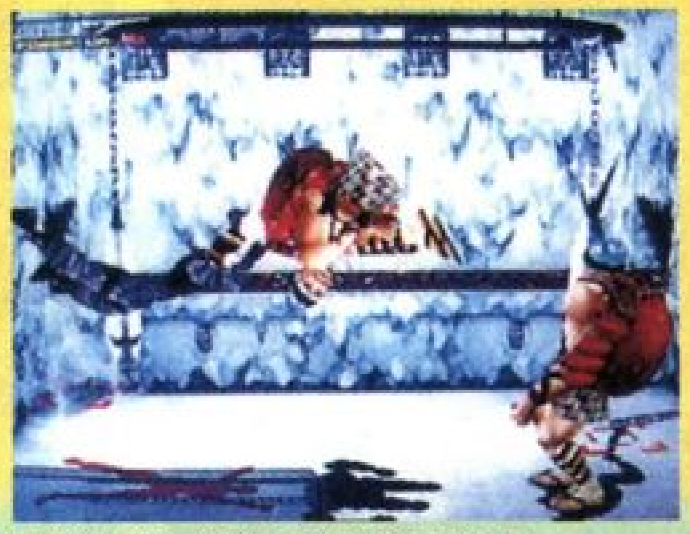
탐색 루트
- 스테이지 1 갑판 앞
- 스테이지 2 내부
- 스테이지 3 배 안
- 스테이지 4 갑판 뒤



호화여객선인만큼 분수가 갑판에 존재한다

미션 3 엉뚱한 방법으로 배 안에 진입하는 미션 3. 스테이지 1이 배 바닥인 것은 수중에서 진입?

탐색 루트
- 스테이지 1 배 바닥
- 스테이지 2 내부
- 스테이지 3 배 안쪽
- 스테이지 4 수수께끼 섬으로



배 바닥의 냉장고. 섬머솔트 킥을 사용하는 적이 출현

마더보드가 STV기판에서 모델2로 진화해 그래픽은 물론 조작감각도 부드러워졌다. 전작과 비교해 보다 치밀한 조작이 필요하다.

기본조작에는 8방향 레버와 P(펀치), K(킥), J(점프) 3가지 버튼을 활용한다. 격투게임같은 어려운 커맨드가 아닌 버튼 연사 타이밍의 변화로 다양한 기술을 구사할 수 있다. 또 적에게 접촉하면 붙잡을 수가 있어 여기서 파생하는 기술도 있다.



순간에 일정거리를 이동할 수 있는 특수동작. 점프 버튼을 2회 누르면 OK!



방향 레버를 짧게 넣어두는 것에 의해 대쉬가 가능하다. 대쉬 중에서도 방향 전환은 가능



적에게 접촉하면 HOLD상태가 되어 상대를 붙잡는다



아이템에 접근 펀치 버튼을 누르면 대상물을 집을 수 있다

특수기

특수기는 커맨드 입력에 의해 격투게임만의 호쾌한 기술을 전개하는 것이다. 종류도 풍부하고 각각 효과가 다른 것이 포인트이다.

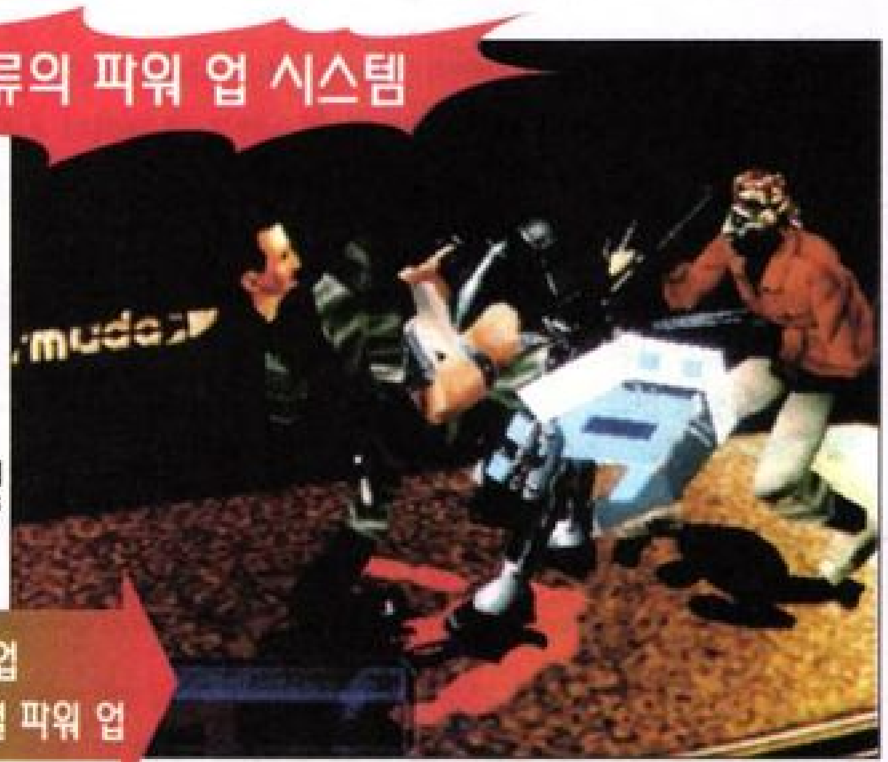

체포 적을 일격에 보낼 수 있다. 총을 갖고 HOLD+펀치 버튼, K버튼을 누르면 상대의 주머니의 내용물을 꺼낼 수 있다


자이언트 스윙 HOLD에서 상대를 잡은 후 레버 1회 회전

CHECK 3 파워 업 시스템

신 시스템인 파워 업 시스템은 필드 위에 출현하는 'P'나 'S'라는 문자 아이템을 모으는 것에 의해 일정 시간 공격력이 업된다.

2 종류의 파워 업 시스템


'P'는 5개, 'S'는 1개 모으면 시스템이 발동

■P … 파워 업
■S … 스페셜 파워 업

파워 업 시스템을 사용한 3명의 필살기!!


브루너의 크레이지 샷
핸드건을 가진 상태에서 PPPPPP


제인의 미벨라스 그래플 콤보
HOLD상태에서 PPPPKKKKKKK를 입력. 관절기를 조합한 굉장히 강력한 콤보다


에디의 아시안 후레쉬 콤보
파워 업 상태에서 PPPPPPPPPK. 위협적인 타격 콤보

다이나마이트 IN 이런 무기 저런 무기



각종 무기: 주로 총과 둔기 등 노골적인 무기 일색. 전작은 탄 수가 정해져 있었지만 사정거리가 길었던 반면 「2」는 몇 번이나 사용할 수 있는 만큼 사정거리에 제한이 있다

폭발물: 수류탄 등의 폭발물 외에 관체나 자동판매기 등 복잡한 구조를 한 무기류는 던지면 폭발한다

초밥: 배에 있는 초밥도 무기가 된다

다랑어: 다랑어는 위에서 내리치는 무기가 된다

미사일: 배 안에 떨어져 있는 미사일은 폭발하면 쏜 사람을 포함해 데미지를 준다

3D격투게임계에 우리가 도전한다!!

스트리트 파이터 제로 3



**오랫동안의 침묵을 깨고 3번의 진화를 거쳐 시리즈 최신작이 발표되었다.
기존 스파 제로 2의 캐릭터를 그대로 계승하고 추가해서 신캐릭터 5명이 포함해 장장 23명이 등장하는 최신작 「스트리트 파이터 제로 3」. 캐릭터의 추가외에 그 밖에 시스템에서의 변화 등 스파 제로 3의 전모가 서서히 밝혀진다.**

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정



「ZERO」 시리즈 제 3탄!!

2D격투게임의 원점이라고도 할 수 있는 「스트리트 파이터2」.

이 작품을 발단으로 다수의 속편이 계속 발표되었으며 또한 '스트리트 파이터2 신경지'라고 할 수 있는 「스트리트 파이터 제로」에서 드디어 3번째 작품이 등장한다. 아직 상세한 부분까지는 알 수 없지만 캐릭터는 신 캐릭터를 포함해 총 23명 이상이며 시스템면에서도 기존의 오리지널 콤보에 이은 'ISM 셀렉트'라는 시스템이 추가되었다.



스테이지 배경와 구 캐릭터의 기술도 리뉴얼



신시스템 'ISM 셀렉트'는?

아직 그 상세한 부분까지는 알 수 없지만 'ISM 셀렉트'의 장점이라고 한다면 캐릭터의 속성을 선택할 수 있다는 점이다. 화면 중의 게이지를 보면 전작의 스파 콤보 게이지에 해당하는 게이지 외에 몇 가지 종류가 있는 것을 알 수 있다. 이것이 그 캐릭터의 장점을 나타내는 것이라고 생각할 수 있지만 게임 자체가 아직 개발 중이기 때문에 그 내용에 대해서는 자세하게는 알 수 없다.

이번 사진에 오리지널 콤보가 하나도 없는 것은 「스트리트 파이터 ZERO 3」에서는 오리지널 콤보가 폐지된 것일까?



체력 게이지 아래에 새로운 게이지가…. ISM 셀렉트와 관계가 있는 것인가?



○슈퍼 콤보도 물론 건재한다



○고우키의 게이지가 이상하다!! 이것은?



○소둠의 무기가 칼로!! 이것도 시스템과 관계가 있는 것일까?



추가 캐릭터를 소개한다

「파이널 파이터」에 등장한 코디와 오리지널 캐릭터 R.미카가 새롭게 참전한다.

그밖에 만화 캐릭터로 등장한 카린이 「제로 3」에서는 오리지널 캐릭터로 등장한다. 사쿠라의 라이벌로 다양한 격투기에 능숙한 설정인만큼 재미있는 격투가 전개될 것같다.



코디의 필살기 크리미널 어퍼



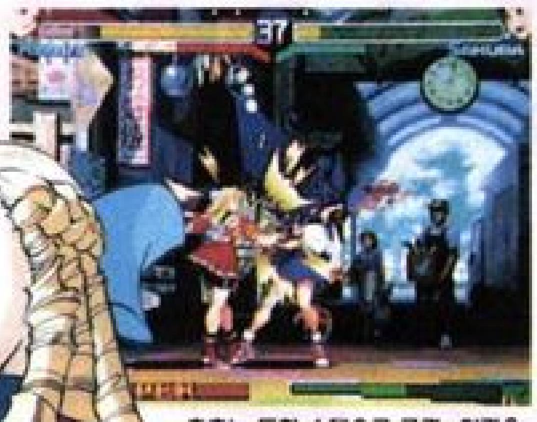
○슈퍼 콤보 데드 엔드 아이로니



R.미카의 슈퍼 콤보



서서 강펀치 이권이다



날아차기가 사쿠라에 히트. 카린은 어떤 필살기를 갖고 있는 것일까?



춤추는 듯한 스텝으로 공격. 이것은 특수입력기? 아님 필살기?



우리동네 오락실이 최고야!!

아케이드 여러분 안녕하세요.. 허우적이예요..
너무 덥죠? 오락실 가서 버파 한판만 하고 나오면 침인지 땀인지 구분이 안 갈 정도로 옷이 푹 젖을 정도라구요. 요즘은 다카아라시의 기술을 배우느라고 오락실에서 살고 있어요.
근데 우리 독자들 중에서 다카아라시 고수없어요? 저 좀 가르쳐 주세요.
-맨날 맞다 지친 허우적 드림-

서울시 종로구 창신2동 615-89 김성회



세고 오락실 전경

이번 호에 소개할 곳은 바로 한국 게임시장의 메카 용산에 위치한 '세고 오락실'이다. 4호선 신용산역에서 용산전자상가 쪽으로 향하는 지하 터널을 지나오면 바로 눈에 띄는 큼지막한 간판, '세고 최첨단 게임장'. 안으로 들어서면 간판만큼이나 시원스런 내부공간과 깔끔한 인테리어, 그리고 게이머들을 위한 크고 작은 배려들에 놀라게 된다. 가장 놀란 것은 필자가 세고 오락실을 처음 방문한 때가 4월 중순이었는데 쾌적한 게임환경 조성을 위해 에어컨을 가동시키고 있었다는 것(생각해 보라. 대한민국의 어느 오락실에서 4월 중순에 에어컨을 가동시키겠는가. 선풍기 몇 대로 여름을 나는 오락실이 대부분인데 말이다).


깔끔한 인테리어

레버 상태도 훌륭하고(특히 버철 파이터3tb의 레버는 손에 착 감기는 맛이 들 정도로 훌륭했다), 버튼 배열도 거의 모두 정상이었다. 친절한 종업원들과 음료수 자판기, 정수기 구비 등 고객을 위한 이러한 노력들은 용산을 찾는 수많은 게이머들을 발걸음을 잡아끌기에 충분하다고 본다.

또 다수의 50인치 대형화면과 쉽게 접하기 힘든 고가의 머신들을 접할 수 있다는 것은 세고 오락실을 찾는 게이머들을 다시 한 번 놀라게 한다.

3D그래픽의 극치를 보여주는 국내에 단 한 대뿐인 세가 랠리2(수천만원대를 호가한다고 한다. 그X져 두 대를 사느냐, 세가 랠리2 한 대를 사느냐… 오오오… 아직 그X져를 타보지 못해서 그보다 더 비싼 세가랠리를 죽도록 만져보기만 했다)를 비롯해 세가사의 수상스키 게임인 워터 스키, 모 TV 쇼프로그램에 사용되었던 남코사의 수상스키 게임 아쿠아 제트, 4대가 링크된 세가사의 스커드 레이스 PLUS(기존의 스커드 레이스가 아닌 신코스와 신캐릭터가 추가된 신버전이다), 세가사의 낚시 시뮬레이터게임 배스 피싱, 건 블레이드에 이은 슬라이드 건슈팅게임 비하인드 에너미 라인즈 등 많은 고가 시뮬레이터 머신들이 있었다.

아케이드계의 영원한 라이벌 세가사와 남코사의 두 수상스키게임을 필자가 연로한 몸(무릎 뼈마디에서 바람이 새나오는 병에 걸렸다)을 이끌고 몸소 체험, 비교 분석해 본 결과 그래픽에선 남코사의 아쿠아 제트가 우수했고 체감도에선 세가사의 워터스키에 좀 더 많은 점수를 주고 싶었다.

MODEL3 기판을 사용한 세가 랠리2의 경우는 '3D레이싱 게임의 지향점을 제시한다' 라는 극찬을 보내고 싶을 정도. 그래픽에서나 게임성, 핸들링의 감각 등 어느 면에서도 흠잡을 데가 없었다. 스커드 레이스PLUS의 신코스도 상당히 신선한 느낌이었고 비하인드 에너미 라인즈 역시 건 블레이드와 마찬가지로 엄청난 박력과 스릴을 자랑했다.



자동차보다 훨씬 비싼 자동차 게임



비하인드 에너미 라인즈의 웅장한 자태


화면 두배, 박력 두배

버철 파이터 3tb, 마벨 VS 캡콤, 사립 저스티스 학원, 스트리트 파이터3 더 세컨드 임팩트, 스타 글래디에이터2 등 거의 대부분의 신종 대전격투 게임이 있었는데 아직 다른 곳에서는 접할 수 없는 캡콤사의 스타 글래디에이터2의 경우 1탄에 비해 많은 부분에서 달라지고 발전했음을 느낄 수 있었다. 우선 그래픽면에서 많은 발전을 이루었고 플라즈마 스트라이크라는 신시스템을 도입하는 등 시스템적인 면에서도 많은 변화가 있었으며 사쇼 시리즈에서 볼 수 있는 동캐릭터의 분화(수라와 나찰)나 버철 파이터3에서 채용했던 이동버튼의 도입 등 타 대전격투게임의 특징들을 잘 조합하여 나름의 오리지널리티를 구축하였다는 느낌을 받을 수 있었다.


군바리 지향적 여성, 구구리 기자

그 외에 유원지에서나 볼 수 있는 대형 경품캐치머신도 있었다. 또 한가지 세고 오락실에서 특기할만한 것이라면 경품타기 야구게임 위의 게시판에 어제의 프로야구 경기결과를 올려준다는 것. 친절의 극에 달한 오락실이라 불러도 좋을 것 같다.


이것이 문제의 경품캐치머신


'어제의 프로야구 결과표'가 보이는가?

세고 오락실은 게이머라면 누구나 한번쯤은 찾게 되는 용산에 위치해 다른 유명 오락실들과 같이 따로 짬을 내어 갈 필요가 없다. 용산에 가게 되었을 때 한번 들르면 되는 것. 하지만 아케이드 매니어라면 반드시 방문해야 할 필요가 있는 곳이기도 하다. 필자는 현재 특정 오락실에서만 행해지고 있는 버철 파이터, 철권, 킹 오브 파이터즈 등 유명 대전격투게임의 팀배틀을 바로 이 곳 세고 오락실에서 가져도 좋을 것 같다는 생각을 해본다.

'세계 최고'라는 창업모토에서 이름을 지었다는 세고 오락실(절대 SEGA와 관련이 없음). 세고 오락실이 세계 최고를 향해 뻗어 나갈 한국 게임 시장의 작은 뿌리가 되어주기를 바라며 글을 마친다.

알림

'우리동네 오락실이 최고야! 코너에 뽑히신 분들께는 챔프점수 1,000점을 드립니다. 그리고 재미있는 사연과 오락실 사진을 예쁘게 찍어 보내 주세요.

ARC 이벤트 아마조네스



여성 철권 배틀대회

QUEEN OF QUEEN

지난 5월 16일 양재동 메가존에서는 하이텔 아케이드 소모임(SG1088) 주최로 대전 격투게임의 여성 저변확대를 목적으로한 최초의 철권 여성배틀 대회가 열렸다. 첫 대회니 만큼 참가자 수는 적었지만 그 열의는 여느 대회 못지 않았다. 여성 배틀러의 철권 실력은 어느정도인지 한번 지켜보자.

QUEEN OF QUEEN

주최 : 하이텔 아케이드 소모임(SG1088)
협찬 : 게임챔프
일시 : 5월 16일 오후 3시
장소 : 양재동 메가존

이번 QUEEN OF QUEEN에서는 총 2대의 기계가 사용되었다. 기본 셋팅은 대미지NORMAL, 라운드 타임은 30초, 카운트는 3번이었다
예선은 A, B조로 나누어 4선승제의 리그전을 펼쳤으며 본선에는 각조의 1, 2위와 예선성적 5위가 진출한다. 조 1위는 시드배정으로 4강에 자동진출, 조 2위는 4강 진출전을 치루고 여기서 패한 사람은 예선성적 5위와 패자부활전을 하여 승자가 4강전에 진출한다.
4강전은 4선승제로 하며, 누구든지 2승을 하면 1P, 2P를 바꾼다. 그리고 결승은 6선승제로 한다



대회결과

총 참가자는 10명으로 본선 진출자는 다음과 같다.
A조 (5명중 2명이 대회도중 기권)
1. 정은경(지삼문 소속, 주 캐릭터 : 니나, 샤오유, 닉 네임 : 묵이 은갱) 2승
2. 이진아(사보타지 소속, 주 캐릭터 : 주 캐릭터 : 폴, 닉 네임 : 요시 언니) 1승 1패

B조
1. 홍승희(사보타지 소속, 주 캐릭터 : 니나, 닉 네임 : 묘아, 텍켄 걸) 4승
2. 장지영(폭풍전야 소속, 주 캐릭터 : 니나, 닉 네임 : 디바인의 여왕) 3승 1패
3. 박성혜(DCT 소속, 주 캐릭터 : 샤오유, 닉 네임 : 돌격 샤오유) 2승 2패



4강 그리고 결승



4강에 진출한 아마조네스

4강

장지영 WIN VS 정은경 LOSE
4승1패 (니나) / 1승(안나)4패(안나, 샤오유)

홍승희 WIN VS 박성혜 LOSE
4승(샤오유) / 4패(샤오유)

결승전

홍승희 WIN VS 장지영 LOSE
6승(니나) 2패(니나, 샤오유) / 6승 6패(니나)

QUEEN OF QUEEN을 마치며





처음으로 열렸던 여성 철권 배틀대회는 처음이니 만큼, 여느 배틀 대회보다 규모가 작았다. 하지만 참가선수들의 실력은 여느 배틀 대회 못지 않았다. 주 캐릭터가 니나, 샤오유, 줄리아 창 등 여성 캐릭터였지만 파워만큼은 남성 유저들도 저리가라할 정도였다. 간혹 폴과 요시미츠와 같은 강한 이미지의 캐릭터를 사용해 대회장을 술렁거리게 하기도 했다. 여성 유저들이니 만큼 상대방의 심리와 허를 찌르는 공격과 스피드를 겸비한 타이밍 공격이 주로 이루어졌고, 화려한 동작의 공중콤보와 방어를 보여주는 등 굉장히 볼 거리가 많았다. 그리고 선수 대부분이 '여성 격투 게임 유저는 살아있다.'를 보여주는 듯 경기 내내 노련미를 보여 주기도 했다. 매너 면에서도 A급이었다. 경기에 졌어도 웃으면서 일어나고 상대방을 격려하는 등 보기 좋은 장면들이 연출되어 관전하는 사람들까지 흐뭇하게 했다. "여성 유저의 확대"라는 취지하에 열린 QUEEN OF QUEEN. 회를 거듭할수록 더욱 나아졌으면 하는 바램이며, 철권에 국한하지 않고 모든 게임에 걸쳐 이런 행사가 자주 열였으면 하는 바램 간절하다. 그리고 취재에 협조해 주신 운영진 여러분께 감사드립니다.

나의 한 표가 게임챔프를 만든다

애독자 찬반 투표!!

챔프에서는 애독자들의 의견을 적극 수용하고자 「애독자 찬반 투표」라는 코너를 신설했습니다. 이 코너는 게임챔프의 제작 방법은 물론 여러 가지 그달의 핫이슈를 주제로 설정하여 지면을 통해 독자들의 열띤 토론회를 벌이는 코너로 투표에 의해서 결정된 사항은 챔프에서도 반드시 지켜갈 것임을 약속 드립니다.
참여 방법은 두가지로 먼저 토론에 참여하실 독자는 자신의 사진과 A4 한 장 분량으로 자신의 의견을 정리하여 동봉하시면 채택된 찬성과 반대 의견의 독자 1명씩을 선정하여 책에 게재해 드리며 매달 제공되는 특별 상품도 받으실 수 있습니다.
그리고 그냥 찬반 투표에만 참여하고자 하시는 독자는 챔프의 애독자 엽서에 표시되어 있는 찬반 코너에 자신의 정확한 의사를 표시하신 후 보내 주시면 됩니다.

게이머들의 복사 CD 사용, 과연 좋은가?

IMF 한파를 나타내듯 이번 투표 결과는 찬성의 일방적인 승리(?)로 끝났습니다. 하지만 대부분의 애독자들이 말했던 것처럼 언젠가 경제 상황이 좋아지고 일본 비디오 게임의 정식 유통이 이루어진다면 유저들의 자체 정화를 통해서라도 이런 복사CD들은 점차 그 모습을 감추게 될 것이라고 믿을 수 있을 정도로 유저들의 의식도 많이 높아졌다고 생각합니다. 이번 기회를 통해 다시한번 가까운 시일 내에 멋진 우리나라의 독자 개발 비디오 게임이 탄생되길 바랍니다.





지금은 IMF한파다. 금융 규제가 어떠니 국민 한사람 빚이 얼마니 하는 이런 경제 상황에 지금 게이머들은 어떨까? 작년까지만 해도 용돈과 잡비를 긁어모아 구입이 가능했던 정품(CD)이 이젠 그걸로는 턱도 없이 부족하다.
금년초에 나온 「그랜디아」 만도 그렇다. 달랑 대작이라는 이유 하나로 10만원 이상을 상회하는 가격에(여기선) 거래되었다. 하지만 과연 몇명의 게이머들이 그랜디아 정품을 구입했겠는가! 전국에서 팔린 그랜디아 정품과 복사를 비교해 본다면 그 차이는 아마 어마어마할 것이다. 나도 작년까지만 해도 정품을 지향하는 게이머라고 자랑할 수 있었지만 금년 들어 부쩍 늘어난 CD 가격을 이기지 못하고 결국 복사 CD로 길을 돌릴 수밖에 없었다. 사실 난 그렇게 좋아하지 않는다. 왠만하면 무리해서라도 정품을 구입했었지만 매번(금년 들어서) 쏟아져 나오는 대작마다 10만원이 넘는 돈을 주고 CD를 사자니 게임을 즐기려다 집안을 거덜 낼 지경이다. 그 때문에 부모님들께선 게임을 나쁘게 보시게 되었고 게임을 하자니 눈치가 보여 힘들게 구입한 대작도 잘 즐길 수 없게 되었다. 이렇듯이 복사 CD에 눈을 돌리는 게이머들의 실정을 이해해야 할 것이다. 지금은 게임샵에서도 자신들의 손해를 줄이기 위해 교환을 잘 해주지 않으니 중간에 끼여 어쩔 줄 모르는 게이머들만 울상이다. 특히 학생들에겐 그놈의 가격이 여간 만만한게 아니기 때문에 더욱 그렇다. 물론 정품을 구입해야 게임개발 업체가 발전할 수 있지만 게이머들이 과연 그 사실을 몰라서 정품 대신 복사 CD를 사용할까? 아마 아닐 것이다. 몇몇의 예외를 제한다면 아마 어쩔 수 없는 경제 사정(CD구입 가격을 뜻하는 것임)의 빈곤으로 인해 복사 CD를 사용하고 있는 것이다. 그러므로 난 복사 CD사용에 찬성할 수밖에 없다. 무조건 잘못되고 나쁘다고 해서 방지하고 단속하고 없애야 한다고 생각하지는 않는다. 소크라테스가 '악법도 법이다'라고 했던 말처럼 그것이 사회에 가끔씩 필요할 때가 있는 법이다.
언젠간 복사 CD사용을 막아야 겠지만 현재로선 거의 불가능하다고 본다. 이미 복사 CD에 흥미를 가진 게이머들이 많기 때문일 것이다 그렇기 때문에 지금은 복사 CD 사용을 반대하는 것보다는 그것을 어느 정도 양해해 주었으면 하는 바램이다.





나는 CD복제를 반대한다.
정품에 비해 터무니없이 싼값이 용돈을 타 쓰는 학생으로서는 강한 유혹일수도 있지만 게임의 발전을 위해선 스스로 절제해야 한다고 생각한다. 우리나라는 무형의 가치를 단지 눈에 보이지 않다는 이유로 무시하고 소홀히 하는 경향이 있다. 그래서 작가가 엄청난 시간과 노력을 들여 창조해 낸 아이디어를 아무런 양심의 가책도 없이 간단히 베껴쓰는 경우가 다반사다. 얼핏보면 이익으로 보이는 무단 복제. 하지만 넓게 그 미래까지 생각한다면 게임 존폐 여부가 달린 굉장히 중요한 문제임을 알 수 있다. 아무리 정성들여 게임을 만들어도 사람들이 정가 구입 대신 무단 복제를 해대면 업체들의 남은 길은 한가지뿐이다. 문을 닫는 것이다. 그러면 더이상 새로운 게임들을 널리 보급하는 일은 중단되고 그것은 곧 게임의 침체를 가져오게 된다. 게임업체측의 적정 이윤이 지속적으로 확보되어야 그 다음 단계의 확대 재생산이 이루어진다. 작가에게도 너무나 당연한 저작료가 정상적으로 돌아갈 수 있고 작가들은 그 저작료가 생활의 근거가 되어 더욱 자신의 사명에 전념할 수 있으므로 자연히 더욱 질높은 게임문화가 그들에 의해 생산된다. 그런데 사람들은 기껏 무단 복제나 해선 그 다음의 수준을 절대 만들어낼 수 없다. 이처럼 나하나쯤 하는 생각으로 CD 복제를 자행한다면 그 순간은 약간의 경제적 이득을 볼 수도 있지만 그런 나하나쯤 하는 분위기가 널리 퍼져 공공연히 작가의 창작 정신을 무시한다면 우리는 더이상 발전된 게임을 만날 수 없을 것이다. 그건 마치 기계나 돈을 한푼도 들이지 않고 근로자에게 물건을 만들어 내라는 억지와 같다. 용돈을 아끼겠다면 대여점을 이용하던가 아니면 친구와 돈을 모아 구입하는 게 더 올바르지 않을까. 들어간 만큼 나온다는 말이 있다. 높은 수준의 문화를 만나려면 그에 상응하는 대가를 치르는 것이 문화를 향유하는 자로써 당연히 지켜야 할 예의라고 생각한다.



다음호 주제 : 일본 대중 문화 개방 과연 좋은가?

다음호 선물

다음호 선물은 아케이드 게이머들의 영원한 기대작이라고 할 수 있는 KOF '97의 오리지널 사운드 트랙으로 정했습니다. 무심코 흘려 듣기 쉬운 게임음악을 조용한 장소에서 감상해 보세요. 색다른 느낌을 받을 수 있을 겁니다. 이번호 역시 최선을 다해 응모해 보세요!

보내실 곳 (우) 121-160 서울특별시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 월간 게임챔프 취재부 「애독자 찬반 투표」 담당자 앞



명작 스테이션

철권

Vol. 2

세계의 격투가들이 모여 그들의 힘과 정의를 부르짖는다. 그들의 철권을 통해 미시마 재벌의 섬에 모여든 격투가들은 최고의 자리, 최고의 정의를 위해 그들의 철권을 불태운다. 부자간의 원한, 사랑, 형제간의 투쟁… 모든 이를 누르고 최고의 자리에 설 자는 과연 누구일까.

지난호에 이어 애니메이션 철권의 두 번째 내용을 소개한다.

새로 등장하는 이들

보스코비치 박사



특정분야가 없을 정도로 여기저기에 뛰어난 만물박사. 본 편에서는 잭 2의 제작자이자 바이오 웨폰들의 제작자로 선, 악 양쪽에 힘을 보탠다.

P잭



잭 2의 프로트 타입. 양산형인 만큼 잭 2만큼 뛰어난 성능을 가지고 있지는 않지만, 상당히 높은 전투력을 가지고 있다.

백두산



한국캐릭터! 등 뒤의 '한'자가 꽤나 인상적이지만 본 편에서는 카즈야의 강함을 증명하기 위한 엑스트라로 단발 출연한다.

간류



전편에서도 육중한 덩치를 바탕으로 리의 보디가드진에 무게를 더했던 인물. 하지만 미셸에게 멋지게 패하고 만다.

로저



바이오 웨폰을 만들기 위한 시험 작품. 영어권 서커스에 자주 등장하는 캥거루 복서의 모습을 하고 있다. 보기 보단 강력한 캐릭터.

알렉스



뿌리가 공룡인지 도마뱀인지 알 수 없는 전투생물. 리의 구상을 바탕으로 보스코비치의 손을 거쳐 태어났다. 무자비한 생체무기.

센트럴 타워로!

섬의 가장 바깥쪽에서 출발하는 각 격투가들. 각각의 싸움에서 이긴 자는 섬의 안쪽으로 향하게 되는 방식으로, 최후의 승자는 섬의 중앙에 위치한 센트럴 타워에 도착하게 된다. 센트럴 타워에는 미시마 재벌의 총수이자 대회의 주관자인 헤이하치가 그곳에 도달할 최강의 격투가를 기다리고 있다. 센트럴 타워에 이르러 헤이하치를 쓰러뜨리는 자, 그 사람이 철권 토너먼트의 우승자가 되는 것이다.


각 격투가들은 센트럴 타워에 닿기 위한, 헤이하치를 쓰러뜨리기 위한 싸움에 임한다


한국인 캐릭터 백두산 등장! 그러나 카즈야에게 한방에…

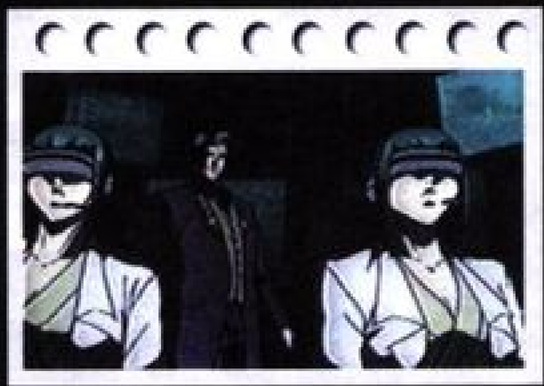

미셸도 간류를 쓰러뜨리고

우승을 향한 격투가들의 대전은 카메라에 의해 어디론가로 전송되어지고 있었다. 중앙통제실로 보이는 어두운 방안에는 오퍼레이터들과 리의 모습이 보인다.

오퍼레이터 : "피검체 1번, 제 1 스테이지를 통과했습니다."
리: "쿠우우, 이 대회의 목적도 모르고서 열심들이군 후후…"

전회에도 말한바와 같이 미시마 재벌은 '바이오 웨폰'을 개발중에 있다. 철권 토너먼트에 참가한 격투가들의 격투 데이터를 수집하여, 그것을 바탕으로 최고의 격투능력을 가진 전투생물을 만드는 것이 미시마 재벌의 음모, 아니 미시마의 차기 총수 리 챠오란의 음모인 것이다. 야망에 찬 웃음을 흘리는 리. 그때 리의 웃음을 가로막기라도 하듯, 오퍼레이터의 당황한 목소리가 들린다.

오퍼레이터 1 : "피검체 2번 로스트!"
리 : !!!
오퍼레이터 2 : "피검체 6번 로스트!"
리: "슬슬 움직이기 시작인가…?"


통제실의 풍경


모든 싸움은 낱낱이 기록되어 분석되어지고 있었다

로스트 넘버

장면은 같은 섬안의 다른 지역으로 옮겨진다. 삼엄한 경비가 펼쳐지고 있는 것으로 보아, 미시마 섬의 핵심인 지하기지로 가는 출입구인 듯이 보인다. 그곳에 격투장으로부터 모습을 감춘 로스트 넘버 레이가 등장한다.

레이: "입구는 여기가 틀림없는 듯 하군…"

레이는 기지안으로의 잠입을 결심한 듯, 경비들을 하나 둘 쓰러뜨리기 시작한다. 모든 경비병들을 쓰러뜨리고 안도의 숨을 쉬고 있는 레이에게 갑자기 총구가 겨눠진다.

경비병 : "웬놈이냐?... 보아하니 토너먼트의 출장자인 것 같은 데 여기서 뭘하는 거지?"
레이 : "…길을…잃어서 말이야…"
경비병: "헛소리 마라!"

경비병의 총이 레이를 향해 불을 뿜으려는 순간, 바닥속에서 빛나고 있던 붉은 눈의 뭔가가 물위로 치솟는다. 부두에서 큰 소란을 일으켰던 사나이, 잭 2였다. 잭 2는 경비병을 단숨에 해치워 버린다.


삼엄한 경비, 지하기지로의 입구?


경비들을 쓰러뜨리고 기지로 들어가려는 레이


잭2의 도움으로 레이는 목숨을 건진다

레이 : "다…당신 왜?"
잭2 : "부두에서 우리를 도와줬잖아. 빚을 갚은 거다."
레이 : "그게 아니고 왜 이런데 있느냐 말이야? 혹시 어느 나라의 공작원?"
잭2 : "난 박사를 찾고 있을 뿐이야."
레이 : "박사?"


보스코비치 박사라면 소녀의 병을 고쳐줄 수 있다는 데…

잭2 : "보스코비치 박사! 박사라면 저 소녀의 병을 고쳐줄거야."
레이 : "…!"

레이의 등 뒤로는 부두에서 만났던 소녀, 몸이 약해 금방이라도 쓰러져 버릴 것 같은 소녀가 서 있었다. 잭 2가 대회에 참가하려던 목적은 역시 소녀를 위해서였던 것이다.

강자와 약자

격투가 한창인 섬의 다른 쪽, 준은 대회며 자신의 임무며 모든 것을 잊은 듯하다. 그녀의 머리 속에 있는 것은 단 하나, 분노의 화신이 되어버린 카즈야를 어린 시절 따뜻한 마음으로 되돌리는 것이다. 준은 카즈야를 찾아 걸음을 재촉한다.

멀지 않은 곳에서 카즈야와 미셸이 다음 스테이지를 향한 힘겨루기를 벌이고 있었다. 스테이지 1을 간단히 뛰어넘은 미셸이었지만, 카즈야에게는 역부족이었다. 번번이 쓰러지면서도 카즈야를 향해 다시 달려드는 미셸.


카즈야의 비뚤어진 증오를 바로잡으려는 준


카즈야는 미셸과 승부를 벌이고 있다

미셸 : "크윽! 아직이야! 아직 끝나지 않았어!"
카즈야 : "네 기술은 이미 모두 파악했다."

이미 카즈야의 상대가 아니라는 것은 미셸 자신도 알고 있는 듯 했다. 그러나 어떤 이유에서인지 계속해서 카즈야에게 덤벼드는 그녀…

미셸 : "헤이하치를 쓰러뜨리는 것은 나야!… 마을을 태우고 동

료들을 죽이고 어머니 마저 빼앗아 가버린 헤이하치! 반드시 내 손으로 쓰러뜨리겠어."
카즈야: "그럼 수련을 더 하고 오지 그랬나?"
미셸: "…!!"
카즈야: "저주하려거든 자신의 약함을 저주해라."

카즈야의 독설에 화가 치민 미셸은 다시 한번 카즈야에게 달려든다. 그러나 간단히 미셸을 날려버리는 카즈야.

카즈야: "헤이하치는 내가 없애주마. 저세상에서 기다려라!"

카즈야는 미셸에게 최후의 일격을 가하려 한다. 카즈야의 공격이 미셸에게 거의 닿을 때쯤 준이 그것을 막는다.


헤이하치는 그녀의 모든 것을 앗아가 버렸다


그 정도 실력으로 헤이하치를 쓰러뜨리겠다고?


카즈야를 막아서는 준

지하기지의 중심으로

문밖 경비병을 모두 쓰러뜨리고 기지로 침입하려는 레이와 잭 2. 그들을 막아선 것은 거대한 철문이었다.

레이: "어이 아무리 괴력을 가지고 있다고 해도 이건 무리겠지?"

잭2는 아무말 없이 문앞으로 다가간다. 그의 눈에서 발사된 광선이 출입제어장치를 향한다. 잠시후 문은 자연스럽게 열리고 레이는 황당한 듯한 표정으로 잭 2에게 말한다.

레이: "너…도대체 뭐냐?"


굳건히 닫혀진 철문


출입 통제장치를 조작하는 잭 2


너…너 대체 뭐냐?

실험체?!!

모든 경비원을 쓰러뜨려 적들의 감시가 없다고 생각하고 있는 잭 2와 레이. 하지만 통제실에서는 이미 두 로스트 넘버들을 찾아내어 감시 중에 있었다.

오퍼레이터: "로스트 넘버들이 지하기지에 침입하였습니다."
리: "제길, 경비들은 뭐하는 거냐!"

리는 침입자에 대한 대응책을 지시한다. 또한 격투가 한창인 지상에 '실험체'를 풀어놓을 것도 같이 명령한다. 리가 자신감에 넘친 표정과 함께 말하는 실험체란 과연?


레이와 잭2는 이미 리의 감시하에 있었다


리의 명령으로 실험체들이 방출된다

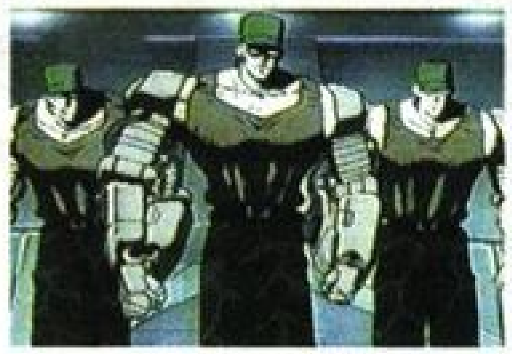
강력한 적 출현!

지하기지의 중심을 향하는 레이와 잭 2. 레이는 엄청난 지하기지의 시설에 놀라움을 금치 못한다. 이곳 저곳 사진을 찍어가며 정보를 수집하던 레이는 앞장서 가던 잭 2가 갑자기 멈춰서자 그의 넓은 등에 부딪히고 만다.

레이: "뭐야 갑자기 멈춰서지 말라고!"
잭 2: "온다!"


대단한 볼장이구만! 시설에 놀라는 레이


온다!


P JACK. 잭의 양산형이다

잭 2의 말이 끝나기가 무섭게 덤벼드는 물체가 있었다. 외관은 잭 2와 비슷하지만 뭔가 사악함을 풍기는 적들. 바로 프로토타입 잭(P 잭)들이었다.

강한 적들의 공격! 그러나 잭 2와 레이의 쪽이 한 수 위였다.

같은 시간 섬의 다른 쪽. 준과 카즈야의 모습이 보인다. 카즈야는 또다시 자신의 길을 막아선 여자에게 분노를 표한다. 준은 카즈야의 마음을 돌리기 위해 어떤 일이라도 각오한 상태이다. 그 때 준은 이상한 기운을 느낀다.

준: "뭔가 오고 있어!"
카즈야: "!!! 그렇군!"


뭔가 다가오고 있다

센트럴 타워 안에는 헤이하치가 있다. 방금전 생체병기의 출동을 명한 리가 그 곳에 모습을 드러낸다.

리 : "아버지, 생체병기를 섬에 풀어놓았습니다. 애석한 일이지만 형님도 다른 격투가들도 이 곳에 도착하는 일은 없을 듯 한데요…"
헤이하치 : "과연 그럴까? 하긴 네 녀석의 장난감에 당할 정도라면 그 정도밖에 안되는 녀석들일테니… 시험해 보긴 딱 좋겠군…."

자신의 역작을 무시당한 리는 불쾌함을 느낀다. 리는 바이오 웨폰을 통해 최강의 자리, 세계의 패권을 자신의 것으로 하고자 하는 야망을 가지고 있었다. 애당초 그는 '철권'이니 뭐니하는 말은 귀에도 들어오지 않았던 것이다. 자신을 무시하는 헤이하치에 대한 적대심을 키워가는 리.


센트럴 타워의 헤이하치


리는 또 다른 방법으로 세계의 패권을 노리고 있다

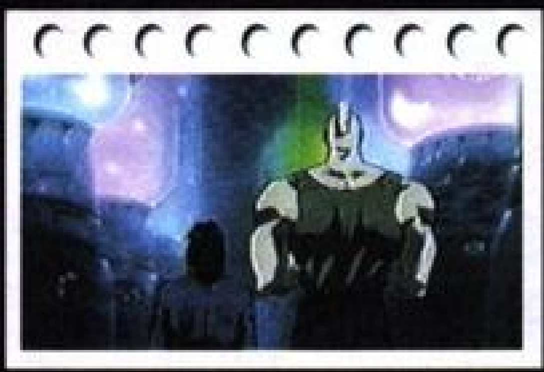
닥터 보스코비치

간신히 지하기지의 중심부에 다달은 잭 2와 레이. 연구실은 전투 생물을 연구하는 곳답게 시험관마다 괴상한 생물들이 가득했다. 기분나쁜 곳에 와버렸다고 투덜대는 레이의 눈에 뭔가 이상한 것이 들어왔다. 그것은 서커스에서나 볼 수 있을 듯한 권투 글러브를 낀 캥거루였다.

레이 : "이거 농담치고는 심한데?"

우습게 생긴 상대, 캥거루가 레이에게 덤벼들기 시작했다. 상대를 얕보던 레이는 한 방 얻어맞고 나서야 상대가 보통이 아님을 느낀다. 본격적으로 싸울 태세를 갖추는 레이. 그때 한 구석에서 캥거루를 말리는 목소리가 들려온다.

보스코비치 : " 그만둬라! 로저!"


기분 나쁜 것들이 가득한 실험실


보기보다 강한 캥거루 로저


모습을 드러낸 천재 보스코비치 박사

모습을 드러낸 것은 잭 2가 찾던 보스코비치 박사였다. 잭 2의 제작자이자 잭 2에게 '자아'라는 것을 프로그램 해 넣은 천재박사를 드디어 만나게 된 것이다.

박사는 잭 2가 데려온 소녀를 치료하기 시작한다.

보스코비치 : "불쌍하게도…유전자 조작을 사용하면 어떻게 해볼 수 있을 듯 하군… 유전자 연구라는 것이 이런 쪽으로만 쓰이면 좋을 텐데 말야…."

레이는 박사가 바이오 웨폰의 개발자라는 것을 알고는 묻는다.

레이 : " 그럼 저 캥거루가 '바이오 웨폰'인가 하는 건가요?"
보스코비치 : "저건 단순한 실험작에 지나지 않아. 하지만 땅위에선 지금 엄청난 것들이…"


박사는 소녀를 치료하기 시작한다


로저는 실험작, 그럼 진짜 바이오 웨폰은?

엄청난 것들

카즈야와 준이 있는 곳에 다가온 것은 리가 풀어놓은 실험체, 보스코비치가 말하던 엄청난 것, 바이오 웨폰이었다. 니나와 대결을 벌이던 악녀 안나는 이미 바이오 웨폰의 희생물이 된 후였다. 겉모습부터 강함과 잔인함을 보이는 바이오 웨폰 ALEX들은 카즈야와 준에게 강력한 이빨과 손톱을 겨눈다. 핀치에 몰리는 준과 카즈야.

리는 통제실에서 생체병기들의 전투를 보며 자신의 성공을 자축하듯 웃는다.


니나와의 승부중 습격을 당하는 안나


카즈야와 준에게도 바이오웨폰들이 달려든다. 위기!

리 : "하하하하! 철권 따위가 다 뭐냐! 바이오 웨폰을 가지고 이 리 챠오란이 미시마 재벌, 아니 세계의 패권을 장악할 것이다. 크하하하!"


세계의 패권은 리 차오란의 것이다

센트럴 타워의 헤이하치는 바이오 웨폰의 난동에도 아랑곳하지 않고 정좌해 있다. 마치 누군가를 기다리는 듯…

헤이하치 : "느껴진다. 너의 기운이 강해지는 것이…. 빨리 오너라!"


"빨리 오너라!" 헤이하치가 기다리는 것은 과연?

눈을 뜬 어둠

실험체에게 계속해서 습격을 받은 준과 카즈야는 절대절명의 위기에 빠진다. 계속해서 덤벼오는 알렉스의 공격에 거의 죽음에 이른 카즈야. 모든 것이 끝난



듯한 순간 카즈야의 가슴에 있는 상처가 빛나기 시작한다. 지금껏 괴물들에게 당하고 있던 카즈야는 마치 악마처럼 적을 쓰러뜨려 간다.

카즈야 : "오너라 도마뱀들!"

카즈야의 주먹 앞에 괴물들은 하나 둘 쓰러진다. 미친 듯이 적을 향해 주먹을 날리는 카즈야. 카즈야 속의 증오, 분노가 그에게 어둠의 힘을 주고 있었다.

준 : "안돼, 어둠이 눈을 떴다."



가슴의 상처가 빛나고, 카즈야는 어둠의 힘을!



카즈야 안의 어둠이 눈을 떴다



카즈야의 각성을 막지 못한 것을 아쉬워하는 준. 정말 늦은 것일까?

증오의 화신이 되어가는 카즈야 그를 막고자 했던 준은 안타까움을 느낀다. 이미 늦은 것일까? 막강한 카즈야의 전투력



내..내 바이오 웨폰이!



내..내 바이오 웨폰이!

에 더 이상 승산이 없음을 느낀 오퍼레이터들은 생체병기 알렉스를 철퇴시킨다. 생체병기라는 비장의 카드를 잃은 리는 분노한다.

카즈야를 막아라

이미 어둠의 힘에 눈을 뜬 카즈야에겐 어떤 말도 통하지 않을 듯 싶었다. 헤이하치와의 마지막 결투를 위해 센트럴 타워로 향하는 카즈야의 앞을 다시 한번 막아서는 카자마 준.

준 : "아버지를 해쳐서는 안돼! 그러면 원래의 당신으로 돌아올 수 없어."
카즈야 : "너와는 상관없는 일이다!"
준 : "상관 있어!"

준이 막을 틈도 없이 이미 카즈야는 센트럴 타워 앞에 서 있었고, 문이 열리며 한 사람이 등장한다.

리 : "호~ 잘도 여기까지 오셨군요, 형님. 그러나 더 이상은 안 돼지요…"
카즈야 : "주먹을 믿지 않는 놈 따위 내 상대가 되지 못한다."

카즈야의 말대로 주먹을 믿지 않는 리는 한방에 나가떨어지고 만다. 이때 대회의 주관자이자 카즈야의 아버지 헤이하치가 모습을 드러낸다.

헤이하치 : "기다렸다, 카즈야!"



아버지를 죽여선 안돼



너와는 상관없는 일이다



카즈야의 앞을 가로막고 선 리



헤이하치의 등장

자폭장치 가동!

자신의 생체병기가 무참하게 당하고, 자신 또한 카즈야에게 처참하게 무너져 버린 리는 최후의 방법을 동원한다. 통제실에 있던 오퍼레이터들을 모두 처치하고 섬의 자폭장치를 가동시킨 것이다. 그의 광기가 웃음과 함께 통제실 안을 메아리친다.

리 : "누구에게도 넘겨 줄 수 없어! 미시마 재벌은 내꺼야! 크하하하!"



리의 폭주

섬 안에는 경보가 울려퍼지고 지하기지에 있던 보스코비치와 레이 일행도 이 경보를 듣는다.

레이 : "뭐지 이건?"
보스코비치 : "누군가 섬의 자폭장치를! 빨리 여기를 탈출해야 한다. 자 비상용 잠수정으로!"



서둘러 탈출해야 한다

경보에도 아랑곳하지 않고 부자의 싸움은 계속 되고 있었다. 카즈야의 숨통을 끊으려는 헤이하치를 막아선 준은 묻는다.

준 : "어째서 훌륭한 무도가인 당신이 이런 행동을 하는 거지? 파괴와 살상…어째서?"
헤이하치 : "네 정의는 무어냐?"



헤이하치는 말한다. 자유, 인권, 정의 모든 것들은 헌 시대의 개념에 지나지 않는다는 것을, 모두들 정의를 부르짖지만 그것은 시대의 개념이며 가식일 뿐이다 라는 것을, 제대로 된 세상을 만들기 위해선 모든 것을 파괴시키고 다시 시작해야 한다는 것을, 그것이 헤이하치가 꿈꾸는 '정의'인 것이다. 그렇다면 헤이하치가 자신의 아들을 절벽 아래로 떨어뜨린 것은 자신의 혈육을 증오에 가득찬 파괴신으로 만들기 위함이었던 말인가?

이 때 카즈야가 일어선다. 카즈야의 눈은 이미 그의 것이 아니었다.

헤이하치 : "그래, 그래야 내 아들이지!"


헤이하치를 지지하는 준


모든 세상을 부수고 새로 만들어야 한다



잭 2의 최후

폭발이 시작되고 지하기지는 위기에 놓여진다. 잠수정이 있는 곳을 향해 달리는 레이 일행의 바로 앞에서 도크의 문이 닫혀지고 있었다. 잭 2는 소녀를 레이에게 맡기고 번개같이 달려나가 내려오는 문 사이에 자신의 몸을 들이밀었다.

잭 2 : "자! 빨리!"

잭 2를 제외한 일행은 모두 잠수정에 이르렀지만 잭 2는 문의 무게에 눌려 파괴되고 만다. 잭 2를 두고 갈 수 없다고 오열하는 소녀를 바라보며 잭 2는 마지막 말을 중얼거린다.

잭 2 : "안녕…다음 번… 태어날 땐 꼭 인간으로…"


잠수정이 있는 도크의 문이 내려가고


잭 2는 자신의 몸으로 내려오는 문을 막는다


모두를 살리고 잭 2는 자신의 수명을 다한다

준의 눈물

악마의 힘에 의해서 조금 전보다도 더욱 강력한 힘을 보이는 카즈야는 이윽고 헤이하치를 쓰러뜨리고 만다. 헤이하치를 죽이고 나면 돌아올 수 없는 파괴신이 되어 버리고 마는 것이다. 만신창이가 된 헤이하치를 높이 들어 절벽아래로 던지려는 순간, 카즈야를 되돌리기 위한 준의 마지막 노력이 시작된다.

준 : "안돼! 아버지를 죽이면!"

카즈야는 준의 목을 잡아 하늘로 치켜든다. 자신의 일을 방해하려는 준을 먼저 저 세상으로 보낼 기세로…

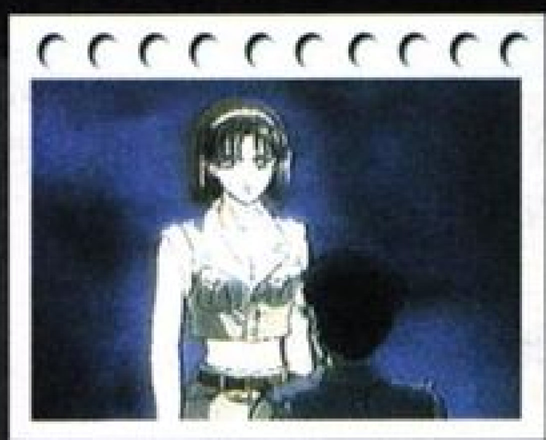
준 : "나, 그때 널 돕지 못했었어 이번에도…이번에도 널 도울 수 없는 거야?"


카즈야는 더욱더 강해져 있었다


다시 뛰어드는 준


이번에도 난 널 도울 수 없는거야?

준의 말사이로 눈물이 흐른다. 그녀의 눈물 때문이었을까? 카즈야는 옛 기억속으로 돌아간다. 토끼의 죽음 슬퍼하던 그녀, 그리고 그를 위로하던 카즈야가 있던 그 때로…


증오는 증오밖에 낳을 수 없다는 것을 말하는 준


섬은 대 폭발에 휩싸이게 된다

결국 카즈야는 자신의 적은 자신 안에 있었다는 것을 느끼게 된다. 준은 카즈야에게 어린시절 떨어뜨린 펜던트를 건넨다.

준 : "증오보다 더욱 소중한 것이 그 안에 있어."

미시마 섬의 최후

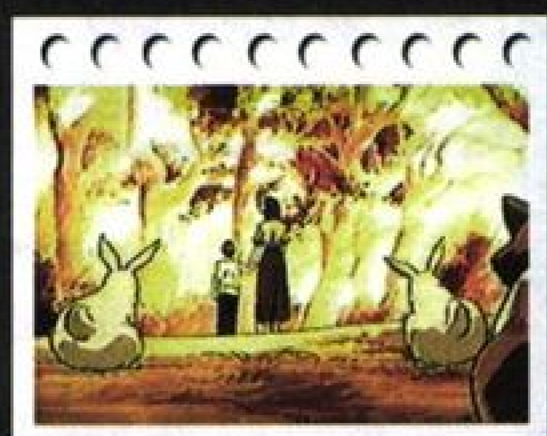
섬은 불길과 폭발에 휩싸여 점점 그 형태를 잃어가고 있었다. 잠수정으로 지하기지로부터 탈출한 레이는 해안을 향해 소리친다.

레이 : "준! 준! 살아있는 거야?"


준을 찾아보려는 레이

각국의 격투가들이 만신창이가 된 몸을 이끌고 해안으로 향하고 있었다. 연기속 어느 곳에도 준의 모습은 보이지 않았다. 모든 것을 포기하려 할 때쯤, 한 사나이의 그림자가 연기속에서 걸어오는 모습이 보였다. 그는 다름아닌 카즈야! 그리고 그의 두 팔에는 이미 정신을 잃은 준의 모습이 있었다. 격투가들은 잠수정에 몸을 실어 탈출한다. 아들과의 싸움으로 기력을 탈진한 헤이하치는 자신의 수직이착륙기로 섬을 떠난다. 제 1회 철권 토너먼트는 불길과 함께 시간속으로 사라져 갔다.

16년 후


평온함은 언제까지 지속될 수 있을까…

미시마 섬의 사건이 있은지 16년이 흘렀다. 야쿠시마의 숲속에서 평온한 시간을 보내고 있던 준은 이제 한 아이의 어머니이다. 카즈야를 많이 닮은 한 소년의… END . .



흥미 앙케이트

게임 매니아

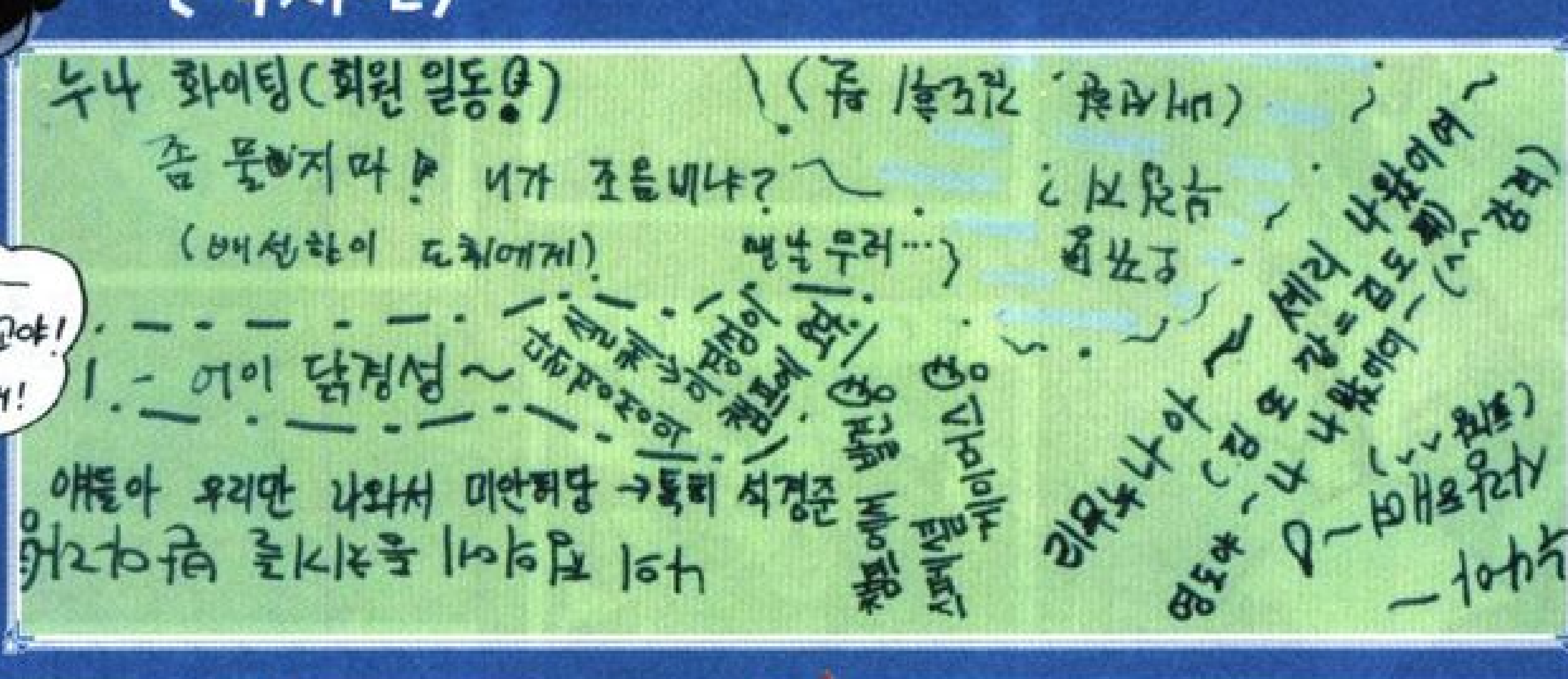
게임 중독자를 찾으러 구구리가 간다

-스페셜 게이머스 (청운 중학교 게임 동호회)-

구구리 누나! ~~~~~~~~구구리 누나! 절 이렇게 애틋하게 부르는 이들이 있어 저 구구리는 오늘도 열심히 뛰어가고 있습니다. 이번에는 어디로 갔는지 궁금하시죠? 구구리는 여러분들의 마음 깊숙히 자리 잡길 간절히 바라면서 이번에는 종로구 청운동에 뿌리를 내리고 있는 청운중학교 게임동호회를 찾아가 보았습니다. 자, 어떤 재미있는 이야기들이 나올지 우리 귀 기울여 봐요!!!

〈낙서판〉





- 물음1. 게임 캐릭터중에서 남녀 궁합이 가장 잘 어울린다고 생각되는 캐릭터는?
- 물음2. 게임중에서 꼭 한번 합쳐서 플레이해보고 싶은 게임이 있다면?
- 물음3 게임에 관한 자신의 좌우명?
- 물음4. 격투게임에 꼭 출연시켰으면 하는 만화 주인공은?
- 물음5. 가장 황당했던 게임?
- 물음6. 자신이 캐릭터와 똑 같이 사용가능한 필살기 포즈 찰칵!!



●스페셜 게이머스●

종로구 청운동에 있는 청운 중학교 게임동호회 '스페셜 게이머스'는 30명이 넘는 회원들과 이미 5회의 회지도 발간한 적이 있는 제법 규모가 있는 동호회이다. 이 동호회는 무엇보다 각 기종마다 담당자가 있어 체계적이고 조직적으로 운영되고 있다. 비록 생긴지는 1년 반밖에 되지는 않았지만 너무나 활발한 활동을 벌이고 있는 느낌이다. 현재 동호회내에는 PS 5대, SS 5대, N64 2대, PC 10대를 보유하고 있으며 게이머들을 위해 게임 경진대회도 가끔 열고 있다. 그리고 곧 인터넷 홈페이지도 개설될 예정이다. 현재 '스페셜 게이머스'는 주로 유니텔에서 활동을 하고 있고 나름대로 킹오파, 철권의 배틀팀도 가지고 있다.

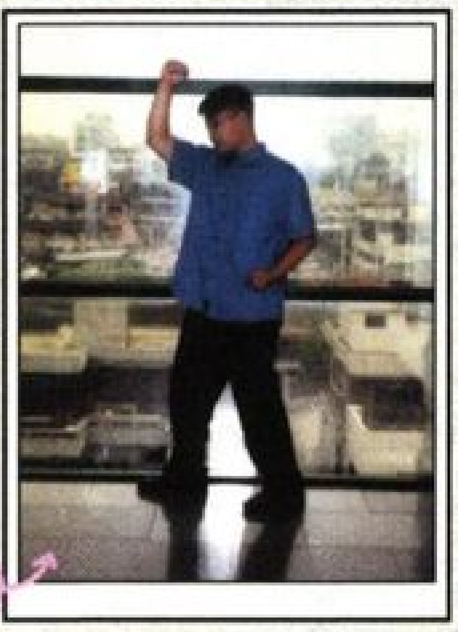
'스페셜게이머스'의 간부들

회장: 김도휘
(유니텔 ID: evillina)
PS 담당: 배선한
SS 담당: 태수형
N64 담당: 이경성
PC 담당: 이정언
(유니텔 ID:hcksoo)

게임 매니아



- ■성명: 김도휘 ■나이: 16세
- ■게임 경력: 11년 (과거의 재믹스가 그립다. 흑흑흑~~~)
- ■개인적으로 가장 좋아하는 게임: 철권 시리즈



답변1: 사쇼의 리무루루와 킹오파의 크리스, 그 이유는 둘다 어리다????

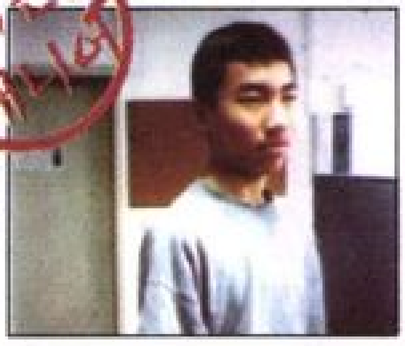
답변2: 파이널 판타지 +철권

답변3: 다 덤벼, 다 때려 부숴! 겜생겜사

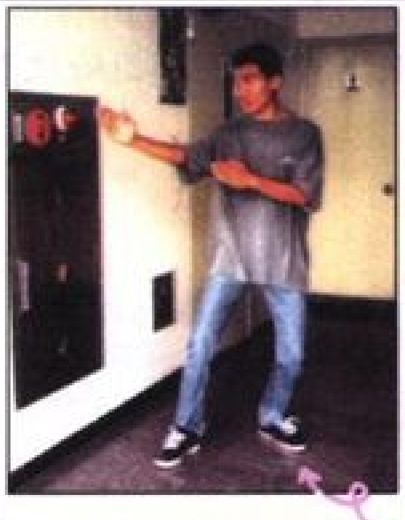
답변4: 리나 인버스(시대에는 맞지않지만 싸움에는 정말 소질이 있다)

답변5: 버철 비룡의 권 (—쓰레기... 버립시다)

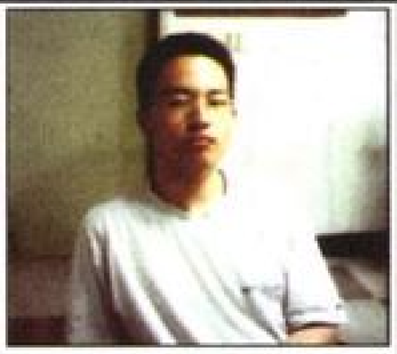
답변6: 철권 진카자마의 풍신권



- ■성명:이정언 ■나이:16세
- ■게임 경력:9개월(친구의 꼬임에 넘어가 PS를 구입)
- ■개인적으로 가장 좋아하는 게임:NBA파워 덩커즈3(박력 있는 슬램덩크의 영향)

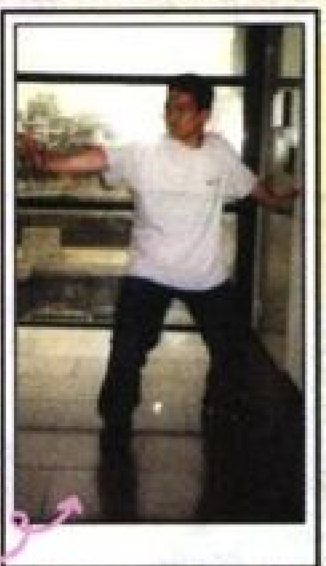


답변1: FF의 바레트와 티파(바레트는 보기보다 순진하니까 티파가 지켜줘야 한다)
답변2: 마이크로머신+그랜트리스모(마이크로머신은 만화같이 귀엽고 그랜트리스모는 사실적이니까 새로운 느낌을 줄 것 같다)
답변3: 승패에 집착하지 말고 재미있게 즐기자.
답변4: 에반게리온의 초호기 (필살기술이 기대된다)
답변5: 쿠리에 크라이시스(죄없는 거리의 행인들을 괴롭히는 것은 좀 문제가 있다)
답변6: 철권 라우의 존경

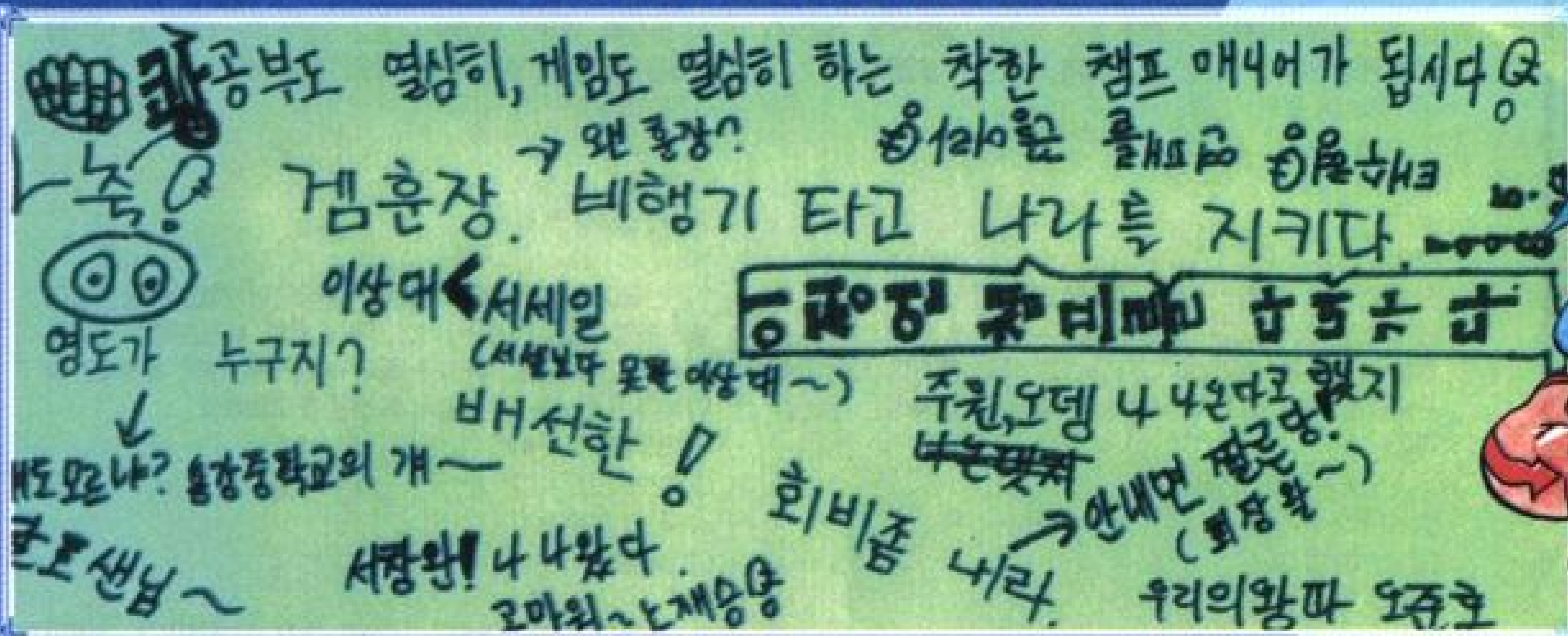


- ■성명:이경성 ■나이:16세
- ■게임 경력:9년(7살 때 FC 슈퍼마리오를 시작으로 지금도 열심히....)
- ■개인적으로 가장 좋아하는 게임:드래곤 퀘스트 시리즈(시나리오를 아주! 무척! 좋아함)

답변1: 김갑환+성미나 (갑환은 바람기가 있다. 호~순진한 성미나, 불쌍하도다)
답변2: 드래곤퀘스트+랑그릿사 (랑그릿사의 시나리오는 왠지 모르게 조금 빈약한 느낌이다. 드래곤퀘스트에 랑그릿사의 전략성이 가미된다면..)
답변3: 게임을 통해 교훈을 얻도록 하자(패배에 좌절보단 다음 전략을 세운다).
답변4: 포르코(붉은 돼지에 등장하는 돼지)
답변5: 뿌요뿌요(이곳은 슬라임의 천국???)
답변6: 버파, 아키라의 붕격운신쌍호장 중에서



야~들아 나도 말 좀 하자. 응~~~~



"구구리가 간다"는!!

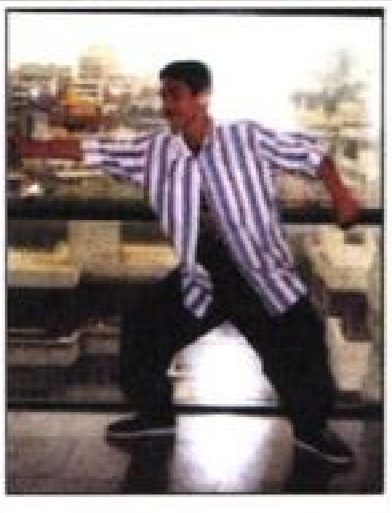
게임을 사랑하는 사람이 있는 곳이라면 구구리는 어디든지 찾아갑니다.
이번달은 어떠하셨는지 … ♥
다음달은 과연 구구리가 어디로 출동하게 될지… 기대해 주시기 바랍니다.





- ■성명:배선한 ■나이:16세
- ■게임 경력:6년 (삼촌이 어느날 겜보이를 들고 들어오신 후로......크와악)
- ■개인적으로 가장 좋아하는 게임:FF7

답변1: 쿠마와 팬더 (엔딩을 보면 알 것이다)
답변2: 철권3+킹오파97 (철권의 허무한 공격, 킹오파의 박력 넘치고 개성있는 연속기&필살기)
답변3: 열심히 노력하면 언제가 빛이 보인다.
답변4: 독수리 5형제 (필살기이름:5형제 합동 래리어트)
답변5: 초인학원 고우카이저 (문화 쓰레기, 필살기가 안나감)
답변6: 철권 폴의 붕권





- ■성명:태수형
- ■나이:16세
- ■게임 경력:6년 (아버지 덕에)
- ■개인적으로 가장 좋아하는 게임:니드 포 스피드 2

답변1: 킹오파의 앤디와 마이
답변2: 철권+버철파이터
답변3: 얍삽이만이 살길이다.
답변4: 구루구루의 북풍노인
답변5: 철권3(다이기다 가킹에 황이동 LK+RK, 맞으면????)
답변6: 철권 레이우롱의 사식



700-2377

작은 투자! 큰 보람!!

하면 될까 …? 물론, 하면 됩니다. 누구나 도전하세요.!!!

지난호 당첨자

1등



닌텐도64 1대

응모요령

응모 : 02-700-2377

마감일 : 매달 30일 까지

당첨자 발표 : 전국 어디서나

02-700-2377로 확인!!!

상품 수령 : 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일-18일 사이에 (02)3142-6843으로 김경미씨에게 전화를 걸어 선물 받아갈 날짜를 약속한 후 본사에 내방해서 직접 찾아 가시고, 지방 거주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

지난호 정답

1. 4, 1, 2, 3, 1, 4, 2, 1, 3, 4
2. ❹번 드래곤 퀘스트 7
   ❸번 철권 3

챔프 뒤죽박죽 퀴즈!

1. 남코의 인기 격투게임인 '소울엣지' 속편이 모습을 드러냈습니다. '신무기 격투게임'이라는 가칭으로 격투게임 팬들을 흥분시키고 있는 이 게임은 얼마전 진짜 제목을 발표했는데, 이 게임의 제목은 무엇일까요?
① 소울엣지 2
② 소울 칼리버
③ 소울 걸리버
④ 소울 블레이드

2. '킹스필드', '아머드코어'로 유명한 프롬 소프트웨어가 미스테리 어드벤처게임을 발표했습니다. 이 게임은 24년 전에 행방불명된 올페우스호에 갇힌 억울한 영혼들을 해방시키는 게임입니다. 그럼, 이 게임의 제목은 무엇일까요?
① 에코 더 돌핀
② 에코 블루
③ 에코 나이트
④ 에코

3. 아이디어 팩토리사에서 몬스터 팜과 유사한 RPG를 제작했습니다. 이 게임은 몬스터 팜과는 다르게 던전에서 몬스터를 수집하는 게임입니다. 그리고 나서 몬스터 배틀에서 우승하는 것이 최종 목적입니다. 이 게임의 제목은 무엇일까요?
① 몬스터 컨프리 월드
② 와쿠와쿠 던전
③ 스펙트럴 포스
④ CD 던전 쯔꾸르

4. 랑그릿사5가 모습을 드러냈습니다. 이번에는 전편보다 더 많은 캐릭터들이 등장해서 역대 시리즈 사상 가장 방대한 스토리를 보여줄 것이라고 합니다. 다음 중 이 게임의 4편에는 등장했지만 5편에는 등장하지 않는 캐릭터는 누구일까요?
① 워러 제독
② 세레나 장군
③ 랭포드 장군
④ 온달 장군

5. 캡콤의 3차원 격투게임인 「스타 글래디에이터」의 속편이 발매되었습니다. 전작과는 달리 이번에는 M버튼이 생겨 더욱 박진감 넘치는 게임을 즐길 수 있습니다. 다음 중 이 M버튼의 기능을 맞게 설명한 것은 무엇일까요?
① 횡이동
② 순간이동
③ 도발
④ 기력 채우기

6. 3차원으로 되살아난 '베어너클'을 연상시키는 다이너마이트 형사가 2년만에 돌아왔습니다. 이번에는 호화 여객선에서 테러리스트들과 전투를 벌이는데, 다음 중 '다이너마이트 형사2'에 등장하지 않는 캐릭터는 누구일까요?
① 브루노 델린저
② 니키 브라운
③ 제인 아이비
④ 에디 브라운

7. 여타 다른 레이싱 게임과는 달리 고도의 테크닉을 요구하는 '세가랠리2'가 등장했습니다. 이번에는 숨겨진 차종까지 등장해 게임의 재미를 더하고 있습니다. 다음 중 세가랠리2에 등장하지 않는 차종은 어느 것일까요?
① 도요다 카롤라
② 포드 에스코트
③ 306 맥스 1
④ 미쯔비시 카렌자

8. 선라이즈사의 애니메이션에 등장했던 수많은 로봇들이 타카라에서 다시 태어납니다. 역대 용자 시리즈에는 등장하지 않았던 보톰즈, 가리안 등의 등장으로 슈퍼 로봇대전의 아성에 도전하는 이 게임의 이름은 무엇일까요?
① 브레이브 팬서
② 브레이브 사가
③ 용자 로봇전기
④ 렐가민 사가

9. 이마디오에서 내놓은 새로운 육성 시뮬레이션 게임인 '메리멘트 캐링 캐러번'. 이 게임은 부인과 사별한 주인공 디켄즈 포트가 자신의 일을 하면서 네 딸을 키워야 하는 조금은 고난이도의 게임입니다. 다음 중 이 게임에 등장하는 4명의 딸이 아닌 사람은 누구일까요?
① 크레아
② 지네트
③ 다아시
④ 코니

10. 초음속 배틀 레이스에 슈팅게임의 요소가 가미되어 있는 이 게임은 코스 위에 놓인 아이템을 장비하고 라이벌 바이크를 공격하면서 진행됩니다. 오오토모 카츠히로씨의 애니메이션 '아키라'를 연상시키는 이 게임의 이름은 무엇일까요?
① 익스트림 G
② 하이퍼 소닉
③ 슈퍼 소닉 G
④ 넥스트 제너레이션

도전, 추리 퀴즈 특급

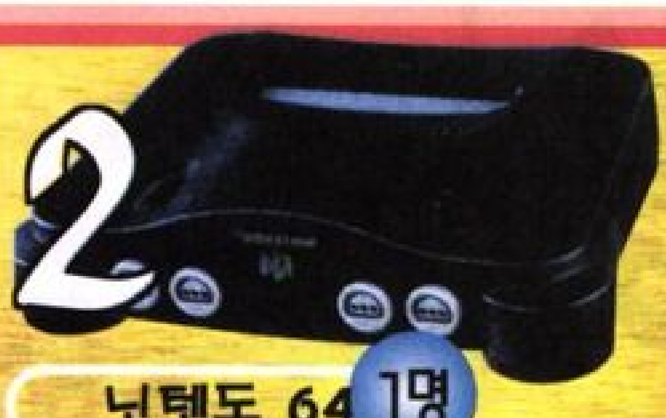
1. 게임챔프 8월호의 기대 소프트는 무엇일까요?
① 드래곤 퀘스트 7
② 메탈기어 솔리드
③ 스타오션 세컨드 스토리
④ 젤다의 전설64

2. 8월의 인기 소프트 1위는 무엇일까요?
① 슈퍼 로봇대전 F 완결편
② 쌍계의
③ 철권3
④ 쉐도우 오브 터스크

챔프 뒤죽박죽 퀴즈상!

1

플스 1명

2

닌텐도 64 1명

3

듀얼쇼크 2명

4

플스CD 5명

7

챔프점수 500점 10명

5

PC게임 20명

6

캐릭터 족자 10명

도전! 추리특급상

1

새턴 1명

2

남코건콘 2명

4

PC게임 20명

6

챔프점수 500점 10명

3

새턴CD 5명

5

캐릭터 브로마이드 10명

챔프가 준비한
초특급 정보!!!
700-2377 →1번 → 4번
을 들으면 나는 이미
게임 박사

1. 생생한 용산 가격 정보
2. 신작 게임 발매 리스트 & 추천게임
3. 게임계의 특종을 잡아라!
4. 인기게임 필살기 & 비법

겜훈장

<공지>
겜훈장이 할아버지라는 생각을 가지고 계신 분들이 아직 계신 것 같아서 노파심에 한마디 드립니다. 젊게 살고 싶다.



이 코너는 독자 여러분이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 또 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 마감은 매달 20일입니다. 여러분의 많은 참여 부탁드립니다.



겜훈장의 화려한 변신/1,000점

세가랠리의 숨겨진 비신

Q 새턴판 〔세가랠리〕에 숨겨진 차체가 있나요? 있다면 선택법이 무엇인지 꼭 좀 알려 주세요 꼭 꼭 꼭

A 새턴판 세가랠리에는 숨겨진 차종 이외에도 많은 비기가 있습니다. 모두 가르쳐 드릴테니 게임 재미있게 하세요.

1. 스트라토스를 사용한다.
모드선택메뉴에서 X, Y, Z, Y, X를 순서대로 누르고 차종선택화면으로 가서 차를 선택할 때 핸들을 바깥쪽으로 돌린다.

2. 레이크 사이드(LAKE SIDE) 코스 등장
X와 Y를 동시에 누르면서 타임어택모드나 아케이드 모드의 연습모드로 들어간다.

3. 미러(MIRROR)모드
아케이드 모드에서는 게임을 선택할 때(SELECT GAME), 타임어택 모드에서는 코스를 선택할 때 Y+C버튼을 동시에 누르면서 코스를 선택한다.

4. 게임개발자의 고스트카와 함께 경주
타임어택 모드에서 커서를 3lap에 놓고 X+Z를 누르고 C로 결정한다.

5. 하이퍼 카 모드
아케이드 모드에서 차를 고를때 X를 누르고 C로 차를 고른다.



겜훈장과의 결투 /500점

FF6 폭렬권 사용법



겜훈장의 오후 /500점

Q 겜훈장님 안녕하세요? 저는 얼마전에 「FF6」를 구입한 SFC 유저입니다. 어느 산에서 동굴을 지키고 있는 '발칸'이라는 보스를 매슈의 폭렬권으로 깨야 된다고 들었습니다. 그런데 폭렬권을 사용하는 방법을 모르겠습니다. 어느때 사용해야 하는지 겜훈장님께서는 아시겠죠? 겜훈장님! 도와주세요. Please

A 아주 간단합니다. 필살기 메뉴를 선택한 다음 ← → ← + 공격버튼을 입력하시면 됩니다.
그러면 적은 한방에…

에어가이츠의 TIFA 기술

Q 아케이드 게임에서 '에어가이츠'란 게임 아시죠? 그 게임에서 'TIFA'가 도입했는데 기술을 알고 싶어요. 가르쳐 주세요. 안녕히 계세요

A 기술표 나갑니다.

기술명	커맨드
더블펀치 사이트 킥	상 상 상
던칸 콤비네이션	상 상 하 상
미스릴 크로우 콤보	상 하 상
더블 섬머솔트	상+하 상
드래곤 크로우	상+필 상
펀치 로우 킥	상 하
돌핀 블로우	상+하+필
미들 섬머	G+상 상
스텝 섬머	G+상 G버튼을 떼고 상
크리스탈 그랩 킥	G+상 G버튼을 떼고 하
모터 드라이브	G+하 상
서클 킥	↓↘→ 상
아바란치 태클	달리는 중 상+하
사이드 팬 킥	달리는 중 G, 하
오버 소울	달리는 중 G+하 상
세븐스 헤븐	스텝중 상
오버 드라이브	스텝중 상 하
리버스 솔트	스텝중 하 상
갓 핸드	스텝중 하 필
메탈 너클 스핀 킥	스텝중 하 하

액플과 KOF97

Q 안녕하세요. 저는 창규라고 해요. KOF97에서 폭주 캐릭터와 오로치가 선택된다면 알려 주시고요. 액플이 이상해요 화면은 뜨는데 코드 번호 입력후 세이브가 안돼요 왜이러죠? 꼭 알려 주세요

[redacted]

A 전에도 나간 적이 있었는데 다시한번 가르쳐 드리죠.

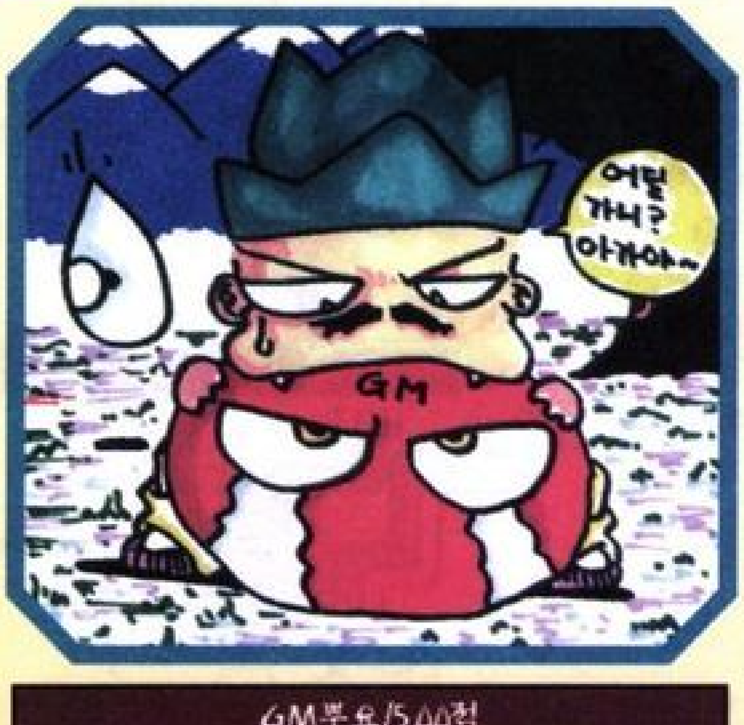
폭주 이오리	좌우 좌우 좌우 X+A
폭주 레오나	상하 상하 상하 Y+B
폭주 팀	상 하 좌 우 상 하 Y+A 입니다.

그리고 SS용에서는 연습모드에서 오로치를 고를 수 있습니다. 우선 위의 5명을 다 고른 후, 커서를 폭주 크리스 위에 두고 L+R+Y+Z+B버튼을 동시에 누르고 있으면 됩니다.
그리고 액플이 부팅이 되는 데 코드 세이브가 되지 않는 이유는 용량이 꽉 찼기 때문입니다.
우선 불필요한 코드를 삭제한 후 다시 시도해 보세요.



겜훈장과의 활약 /500점

[redacted]



GM뿌요/500점

[redacted]

랑그릿사 1.2, 록맨X4 머리파츠

Q PS용 랑그릿사 1.2 스테이지 셀렉트 비법 가르쳐 주세요. PS용 록맨의 머리파츠와 이상한 자줏빛 갑옷이 어디 있는지 알려 주세요. 답변 부탁 드립니다.

[redacted]

A PS용 랑그릿사 1, 2의 스테이지 셀렉트는 로드 화면에서 로드할 파일에 커서를 두고 우 하 상 좌 R1 □ 스타트버튼, 셀렉트 버튼 △ ○을 차례대로 누르시면 됩니다.
록맨X4에서 머리파츠를 얻는 법은 사이버 스페이스에서 스테이지를 지나가면 나오는 랭크가 모두 S여야 합니다. 자줏빛 갑옷은 ??

FFT 잡 체인지

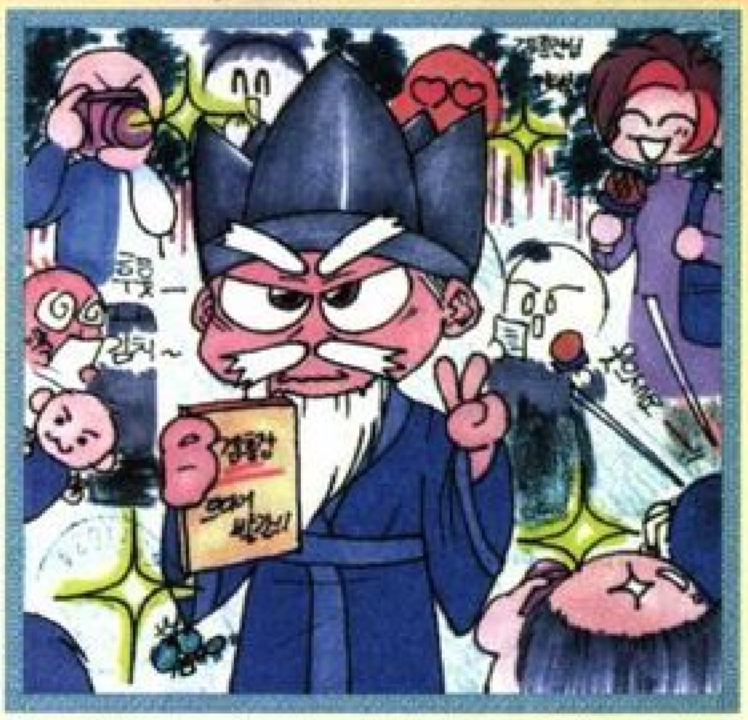
Q FFT 잡 체인지에 대해 물어볼 것이 있습니다. 기사, 승려, 궁사, 백마도사, 흑마도사, 소환사, 도둑, 화술사, 음향사, 용기사, 풍수사, 사무라이, 닌자, 기술사 등 이외의 다른 직업은 어떻게 해야 합니까? 또 액플에서 세이브되어 있던 것이 다 지워 져버렸습니다. 그런데 어떻게 하다가 다시 나왔는데 다른 것은 어떻게 복귀시키는지 가르쳐 주십시오.

[redacted]

A 답변 나갑니다
그리고 액플에 관해서 말인데요. 저도 처음 보는 현상이군요. 그럼.

클래스	필요한 잡 레벨
나이트	견습전사 레벨 2
궁사	견습전사 레벨 2
몽크	나이트 레벨 3
백, 흑 마도사	아이템사 레벨 2
시마도사	흑마도사 레벨 3
소환사	시마도사 레벨 3
시프	궁사 레벨 3
화술사	음양사 레벨 3
음양사	백마도사 레벨 3
풍수사	몽크 레벨 4
용기사	시프 레벨 4
사무라이	나이트 레벨 4, 몽크 레벨 5, 용기사 레벨 2
닌자	풍수사 레벨 2, 궁사 레벨 4, 시프 레벨 5
산술사	백마도사 레벨5, 흑마도사 레벨5, 시마도사 레벨4, 음양사 레벨4
음유시인	소환사 레벨5, 화술사 레벨5
무용수	풍수사 레벨5 용기사 레벨5
흉내쟁이	견습전사 레벨8, 아이템사 레벨8, 소환사 레벨5, 화술사 레벨5, 풍수사 레벨5, 용기사 레벨5

GB포켓 몬스터 엔딩



겜훈장 인터뷰/500점

[redacted]

Q 겜훈장님 안녕 하세요. 얼마 전에 GB를 사서 포켓 몬스터를 열심히 하고 있는데 4천왕을 다 이겨도 끝나지 않고 또 151번째 전설의 몬스터인 뮤가 있는 장소를 알고 싶습니다.

[redacted]

A 일단 사천왕을 물리쳤으면 라이벌을 찾아가세요. 마지막 보스는 라이벌입니다. 라이벌의 집은 주인공 앞집이구요. 라이벌이 사용하는 포켓 몬스터는 모두 6마리로 후반에 등장하는 세 마리는 게임 스타트시 주인공이 선택한 포켓 몬스터에 따라 변하기 때문에 포켓 몬스터의 출현 패턴은 세가지입니다. 뮤가 어디있는지는 모르겠네요.

여러 가지 질문

Q SFC용 실황 사커2를 하고 있는데 사포 같은 축구 기술 좀 가르쳐 주세요. SFC용 제로2의 숨겨진 캐릭터도요. 그림을 보내는데 16절지보다 좀더 크거나 작으면 안됩니까?

[redacted]

A 별다른 기술이 없으니 비기를 대신 가르쳐 드리죠.

〈올스타팀 선택법〉
1P, 2P패드를 모두 본체에 접속한 후 2P패드로 R, 상, 하, L, X, B, 좌, A, 우, Y를 타이틀 화면에서 입력한다..

〈포인트를 최고치로 만든다〉
1P, 2P패드를 모두 본체에 접속한 후 2P패드로 타이틀 화면에서 좌, 우, 좌, 우,B, A, B, A, X, Y를 입력한다.

〈외모변신〉
단 대머리이거나 장발같이 조금은 특이한 모습을 가진 사람만 가능합니다. 일단 에디트 화면에서 셀렉트버튼을 누르면서 L, R, X을 누르면 생김새가 바뀝니다.

〈개(?) 심판〉
1P, 2P패드 모두 본체에 접속한 후 2P패드로 타이틀 회면에서 상,상,하,하,좌,우,좌,우,B,A를 누르면 개가 짖습니다.

〈스파 제로2의 쌍둥이 류〉
스파 제로2의 숨겨진 캐릭터인 쌍둥이 류의 선택법은 하 R 상 L Y B X A를 입력하면 됩니다.
그리고 그림은 어느 종이든지 잘 그려주시기만 하면 됩니다.

SFC신형에 대해

Q PS KOF97은 언제 나오나요? 그리고 신형 SFC는 일본에서 발매가 됐는지. 현대에서 추가로 SFC를 구입한다는데 시기와 가격은? 그리고 SFC로 DQ4가 나올 확률은 몇%나? 일본에서는 아직 SFC용 소프트가 발매되는지 궁금합니다.

A PS용 KOF97은 5/28일 발매했습니다. 그리고 슈퍼 닌텐도 주니어는 일본에게 이미 발매되었습니다. 현대에서 추가로 슈퍼 닌텐도 주니어를 수입한다고 했는데, IMF시대이고 현대쪽의 문제도 있고 해서 어떻게 진행되고 있는지는 아직 더 두고 봐야겠네요. 그리고 현재로서 SFC로 DQ4의 발매는 0%입니다. 그리고 일본에서 SFC소프트는 가끔 하나씩 발매를 하고, 빈 카셋트에 반 영구적으로 소프트를 복사해서 플레이 할 수 있는 키 오스크 시스템을 채용해 SFC는 당분간 유지될 것으로 보입니다.



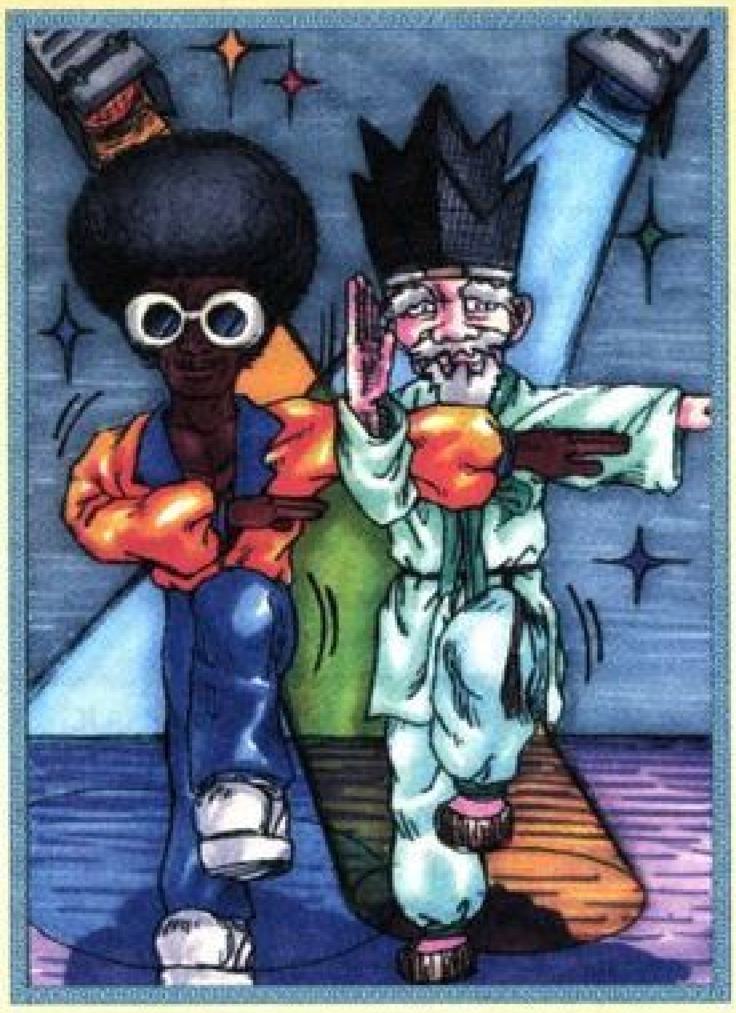
POWER UP 김훈장/500점

슈퍼 로봇대전 F 완결편

Q F를 플레이 중인데 결별(하)에서 막혀서 통과 할 수 없습니다. 공략본에는 론드벨이 누군가를 찾으라고 했습니다만 못 찾았습니다. 아군은 한 명도 안 죽었는데 왜 게임 오버가 되는지 모르겠습니다. 방법을 가르쳐 주세요.

A 일단 이 스테이지의 패배조건은 연방군(빨간색)의 전멸입니다. 이것을 염두해 두고, 슈퍼계 중 기력을 조절할 수 있는 기체만 브랑이 있는 곳으로 보내고 나머지는 남쪽으로 도망가도록 합니다. 남쪽으로 가서 전함을 대기시키고 있으면 스테이지는 클리어 됩니다.

패러사이트 이브 원작 소설



타이거와 춤을…/500점

Q 패러사이트 이브를 플레이하고 있는 중이거든요. 근데 원작 책이름이 너무나 알고파요. 그럼 알려주시리라 믿겠습니다.

A 패러사이트 이브의 원제도「패러사이트 이브」이며 1995년 세나 히데아키라는 분이 이 소설로 제 2회 일본 공포문학 대상을 수상했습니다. 국내 번역본은「미토콘드리아 이브」,「제3의 인간」이름으로 발간됐습니다.

GB포켓 러브 세이브 방법

Q 요즘 포켓 러브를 하고 있는데 전혀 진행 방법을 모르겠습니다. 그리고 포켓 러브는 세이브가 가능한지 가르쳐 주십시오. 세이브가 가능하면 세이브 방법을 같이 적어 주시길 바랍니다.

A 포켓러브의 세이브 방법은 스케줄 아이콘중 SAVE라고 쓰여진 아이콘을 클릭하면 됩니다.
참고로 세이브는 최대 3개까지 할 수 있습니다.



훈장호! 발진/500점

페르소나 와일드 암즈 액플 코드

Q 제가 가진 액플은 사에라입니다. 페르소나 경험치 획득과 와일드 암즈 돈 최대 코드 좀 알려주시면 감사하겠습니다.

A 〈페르소나〉
주인공을 기준으로 나갑니다.
〈단 액플로 고정시켜야 함〉

hp	801f1BCC 03E7
max hp	801f1BD0 03E7
sp	801f1BD4 03E7
max sp	801F1BD8 03E7
칼공격	801F1BFA 03E7
명중	801F1BFC 03E7
총공격	801F1BFE 03E7
명중	801F1C00 03E7
방어	801F1C02 03E7
회피	801F1C04 03E7
마법 공격력	801F1C06 03E7
마법 방어력	801F1C08 03E7

STR VIT TEC AGL LUK는

801F1C1A 6363
801F1C1C 6363
801F1C1E 6363
801F1C20 6363

〈와일드 암즈〉

자금
8013def4 XXXX
8013def6 00YY

〈경험치 1탄〉

로디
8013db24 XXXX
8013db26 00YY
잭
8013DB58 XXXX
8013DB5A 00YY
세실리아
8013DB8C XXXX
8013DB8E 00YY

〈경험치 2탄〉

로디
8013DB26 0060
잭
8013DB5A 0060
세실리아
8013DB8E 0060

GB용 젤다의 전설 낚시꾼 찾기

Q 96년 11, 12월호를 보고 젤다의 전설을 플레이하고 있는 독자입니다. 책의 내용대로 공략 레벨 5편에서 동물 마을 염소의 편지를 이상한 숲의 라이트에게 전하고 그러면 편지는 빗자루로 변하고 빗자루를 야호 할머니에게 전하면 낚시바늘로 변한다. 마지막으로 낚시바늘을 다리 아래의 낚시꾼에게 전하면 OK라고 했는데 낚시꾼을 아무리 찾아도 없습니다. 제가 잘못 찾은 걸까요? 낚시꾼은 어디 있습니까?

A 사진과 함께 설명 드리죠. 우선 레벨 5던전을 돌아나와 그 구역 남동쪽으로 내려오면 다리가 하나 보일 겁니다. 이 다리 오른쪽 상단을 보면 그곳만 암초가 없는 것을 발견할 수 있을 겁니다. 이곳으로 들어가면 됩니다.



이곳으로 들어 가면 됩니다

H/W 연구실 王

기스문제

Q 안녕하세요? 전 PS(5500)유저입니다. 제가 산 게임기가 시디에 회오리 방향으로 기스를 내는 통에 오락을 못하고 있습니다. 다른 게임을 돌리면 동영상이 끊어집니다. 기판에 문제가 있는지, 렌즈에 문제가 있는지 알고 싶습니다.

A 기성님의 PS에는 2가지의 문제가 있습니다. 한가지는 조금 골치아픈 문제입니다. 그럼 설명해 드리죠. 시디에 기스를 내는 이유는 렌즈 부위의 고정나사가 풀렸거나 약간 밖으로 드러났기 때문입니다. 이 부분만 찾아서 고정 시켜주시면 아무 문제 없을 겁니다.
그리고 동영상이 끊기는 이유는 두가지로 나누어 생각해 볼 수 있습니다. 첫번째는 CD자체의 문제입니다. 동영상 트랙부분에 잔기스나 굵게 패인 기스가 있으면 이런 경우가 발생합니다.
두 번째는 렌즈부의 가변저항이 틀어진 경우입니다. 이런 경우는 수리센터에 맡긴다거나 그러고 싶지 않으시다면 수고스러우시더라도 직접 동영상을 플레이하면서 가변저항을 조절해 주셔야 합니다. 하지만 쉽지도 않을뿐더러 잘못 돌리게 되면 복구할 수 없는 상태에 이르게 되니 주의 하세요. 가변 저항이 있는 장소는 렌즈픽업부분 왼쪽하단에 있습니다.



가수 겜훈장/500점

사에라 업그레이드

Q 사에라를 업그레이드시키면 바이오하자드에서 계단 밟자국 소리가 줄어들고 로딩이 빨라진다는 친구에게 들었습니다. 이게 사실인지 그리고 사에라를 업그레이드 시키면 어느 점이 좋아지는지 알고 싶습니다. 그리고 동네 게임점에서 업그레이드 가능한지 알고 싶습니다.

A 액플을 사에라로 업그레이드 한다고 해서 게임상의 로딩이 빨라진다거나, 다른 특수한 현상이 생기는 일은 없습니다. 액플을 사에라로 업그레이드 시켰을 때의 장점은 PS를 고속 기동시킬 수 있는 것과 화면을 캡처할 수 있는 것, 그리고 동영상 및 내장음원을 뽑아낼 수 있다는 것입니다.
그리고 업그레이드는 컴퓨터와 컴링크가 있어야 합니다. 현재 시중에 CD-VERSION이라는 것으로 액플이 판매되고 있는데 이것이 사에라입니다. 그럼.

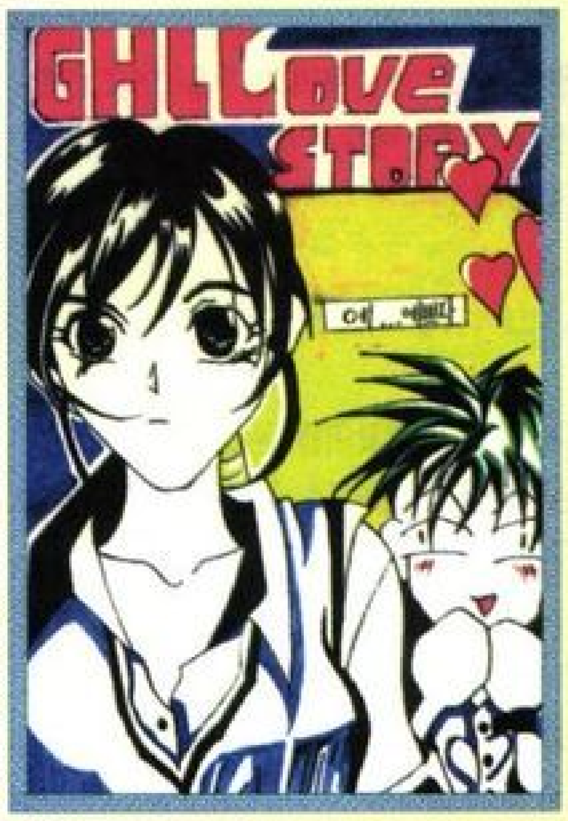


V-PICK를 닮기는 겜훈장/500점

새턴이 이상해요

Q 새턴 게임을 1, 2시간 정도 플레이하다 보면 CD를 읽을 때 새턴에서 부서질 듯한 소리가 납니다. 그리고 평소 때보다 로딩 속도도 느린 것 같습니다(지리릭 소리가 납니다). 제가 장시간 플레이해서 그런가요? 아니면 렌즈가, CD가 불안해서? 치를 떨겠습니다. 또 한가지 새턴 복사칩은 어떤 칩이 가장 안정적인지 가르쳐 주십시요 제가 가지고 있는 새턴은 구형입니다.

A 일단 렌즈 기어부분을 의심해 볼 필요가 있다고 생각합니다. 렌즈를 이동시켜주는 기어부분의 윤활유 역할을 해주는 구리스가 다 닳아 기어가 마모되는 소리일 겁니다. 일단 쉬운 작업이니 흰색의 연고형 구리스를 사다가 기어부분에 고르게 발라주세요. 그리고 새턴의 복사칩은 다 같은종류입니다. 어느게 좋다고 할 수는 없습니다. 일단 새턴의 복사칩은 PS에 비해 안정적이니 걱정말고 사용하세요. 다만 가격이 좀 비싸다는거….



겜훈장 LOVE STORY/500점



홈런타자 겜훈장/500점

새턴 개조

Q 얼마 전 삼성 새턴을 구입했는데 컨버터를 사용하니 램팩을 꽂을 수 없더군요. 수리센터에 알아보니 개조하는데 2만원이 든다고 하더군요.
돈이 많이 들어 고민 중 챔프 4월호에 J번호 어쩌고 되어 있어서 새턴을 뜯어보니 렌즈 바로 아래 있는 기판에 J번호가 있어서 보니 J103, 104가 써 있는데 선이 4개, 2개가 이어져 있군요.
어딜 어찌해야 하는지 묻습니다.

A 오 마이 갓. 그럼 제가 불법적인 것을 가르쳐 드리게 되는 경운데….
경찰이 와서 절 잡아가면 어떡하죠.
그럼 겜훈장은 다른 독자의 답변을 해 드리지 못하는데…. 보호해 주세요 가르쳐 드릴께요. 저도 오래전에 해 봐서 기억이 가물가물 그럼 답변 나갑니다.
일단 J8번과 J9번, J12번과 J13번입니다. 두쌍중 한쌍은 이어져 있고 한쌍은 끊어져 있을겁니다.
그럼 이어진 부분은 끊어 주시구요, 끊어진 부분은 납땜으로 이어주세요.
이렇게 하면 세가 새턴으로 다시 태어납니다. 주의할 점은 끊을 때 무리한 힘을 가해 기판이나 칩에 손상을 주어서는 안됩니다.
그리고 납땜을 할 때도 마찬가지입니다.
납을 너무 많이 녹여서 기판 이곳저곳에 납을 흘리면 안되니까 조심조심. 마지막으로 저에게 책임전가를 하지 마시기 바랍니다.



CONGRATULATION! 스승의 날/500점

챔프 쌤쌤마당

보내실 주소 : (121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층 게임챔프 쌤쌤마당 담당자앞
FAX: 02-3142-6820

PC통신 : 천리안에서 GO CHAMPG하신 후
'사고팔고란' 에 글을 올리시거나
천리안/하이텔 ID:champg
나우누리ID:네모네모로 메일주세요.

이 코너는 독자 여러분들을 위한 코너입니다.

저희 게임챔프를 이용해서 팔거나 구입하고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 메일을 보내주셔도 좋습니다. 그리고 보내실 때에는 기종,내용,이름·ID,주소,전화번호(지역번호 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 다음달부터는 이름, 주소, 전화번호 등이 정확하지 않은 분은 실어드리지 않을 것입니다. 거래하실 때는 모든 내용을 사전에 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

ART Gallery
아트갤러리



백의 후계자 화랑

[redacted]
톤처리가 멋집니다. 많은 지우개 질과 칼 질을 하신 거 같군요. 제 생각으로는 표정과 다리를 좀더 강조했으면 합니다. 앞으로도 좋은 그림 보내 주세요.



최강의 호랑이

[redacted]
로버트의 Cool한 이미지와 호랑이를 멋지게 표현해 주셨습니다. KOF가 나오면서 용호의 권이라는 게임이 게이머들의 기억에서 사라져 가는데 이런데서 또 보게 되는군요. 이렇게 좋은 그림만 나온다면 전 마카 사용은 안말립니다.



스쿨드의 반란

[redacted]
처음에 그림을 보았을 때 반짝거려서 정착액이라도 뿌린 줄 알았습니다. 알고 보니 색연필을 너무 문대서 생긴 것이더군요. 다음에는 좀더 옷과 배경에 신경을 써주세요. 그리고 사연도 꼭 보내주세요.



라이벌

[redacted]
1945 백만섬 돌파 축하합니다. 사회가 변하더라고 자신만 안 변하면 됩니다. 사회에 따라 변하는 것도 좋지만 그게 자신에게 마이너스를 가져온다면 안 변하는 만 못하죠. 불꽃을 좀더 잘 표현 해주셨으면 하는 바램입니다. 그리고 COPY는 어디까지나 COPY 입니다. 자작을 해서 보내주세요.



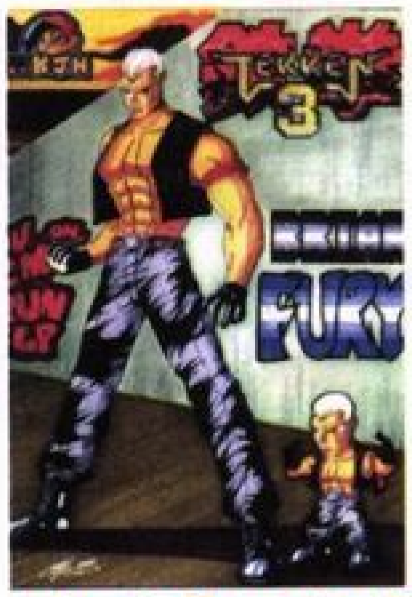
사도들 모여라

[redacted]
저는 아직 그 동인지를 안봐서 모르겠군요. 하지만 우영님의 노력은 느껴집니다. 하지만 캐릭터들을 좀더 SD답게 귀엽게 그렸으면 좋을 듯 합니다. 수정은 물론 어쩔 수 없이 해야 하는 겁니다만 될 수 있으면 깔끔한 그림이 더 좋겠죠? 그런데 가장 중요한 한 명이 빠졌군요.



외도고,엣지 등장이다!!

[redacted]
페러사이트를 보고 감동하셨다고요? 제가 RPG를 추천해 드린다면 이스 시리즈를 추천하고 싶군요. 엣지의 포즈가 임팩트하군요. 엣지 답습니다. 사립을 좋아하신다면 아키라나 히데오를 한번 그려 보내 주시길.



← 궁극의 파워 솔져Ⅱ브라이언 퓨리

커서 좋군요. 처음에는 왠 동그란 게 와서 폭탄이라도 날라온 줄 알았습니다. 개인적으로도 좋아하는 브라이언이군요. 흠이라면 근육이 딱딱하게 보인다는 것과 브라이언의 어반 캄플라쥐가 그레이 어반이 되어 버렸군요. 배경도 멋지게 그려 주시길 바랍니다. 그럼 다음 작품 기대하겠습니다.



바다에서 ↑

꿈꾸는 요정의 딸이군요. 좋은 그림이기는 합니다만 화이트를 써서 물을 표현 하려는 게 가까이 에서 보면 너무 도가 지나친 나머지 지저분하게 보일 정도입니다. 저도 PM매니아입니다. PM1의 딸을 가장 좋아하죠. 옛날에는 많이 그려보기도 했습니다만 요즘은 바쁘다는 핑계로 낙서 정도 밖에 못합니다만. 다음에는 PM1의 딸을 멋지게 그려서 보내 주세요.



천사소녀 네티 ↑

이번에도 미국에 있는 누나 분이 보낸 그림이군요. 턱부분의 물감이 좀 벗겨져 있더군요. 아마도 물을 너무 안 써서 칠했다가 오래되서 벗겨진 모양입니다. 다음에는 마카로 그려보세요. 그리고 박민수군 본인도 한번 그림을 그려서 보내 보시죠? 혹시 압니까 누나와 동생이 양쪽에서 점수 벌면 더 나올지도…

火, 水를 다스리는 자 →



학교에서 레*나*도 디*카*프*오라고 불리신다고요. 왕자병이시라니. 당신도 오지콘이 된 것을 축하합니다. 글에 쓰신 대로 쇼게츠의 물 표현이 잘안되었군요. 물을 표현한다는 건 힘들죠. 게임화면 등을 보고 연습하는 것 보다 남이 그린 그림을 보고 연구하시면 될 것 같습니다.



← Pretty Lina

과연 슬레이어즈의 인기를 실감하는군요. 보내주신 그림중에서 종류별로 퍼센트를 따져보면 슬레이어즈가 가장 높습니다. 지난번의 그림은 제가 받지 못해서 어떠한 연유로 보내시는지는 알 수 없군요. 하지만 멋진 그림 보내 주시면 실어 드릴테니 힘내세요.



← THE KING OF BEST FRIENDS

6명이나 되니 화면이 꽉 차서 좋군요. 료와 베니마루의 피부가 너무 검은 느낌이 드는군요. 얼굴 그리는 것을 좋아하시는 모양인데 몸도 좀 신경 써주세요. 료 팔뚝이 굵군요.

비기Ⅱ 얼쑤 →



색연필을 진하게 쓰던가 물감이나 마카로 그려서 보내셨으면 더 나을 것 같습니다. 장작으로 불을 대신해서 쓰는 비기라고 하지만 과연 빌리의 불타는 곤에 당할 수 있을까요? 어쨌든 이것으로 신고 필살기 하나 추가. 해냈어요 쿠사나기상!

화려한 봄날의 스쿨드 →



화려하다기 보다는 화사하군요. 평상시 스쿨드의 이미지와는 다르게 여신다운 분위기가 나는군요.
선을 볼펜보다는 펜을 쓰시든지, 아니면 선 없이 그려보기도 해보십시요. 파스텔로 그렸으면 더욱 분위기가 날 것 같은 그림입니다.

메이져 부문



이현노/서울시 노원구 공릉2동 240-18호 4층

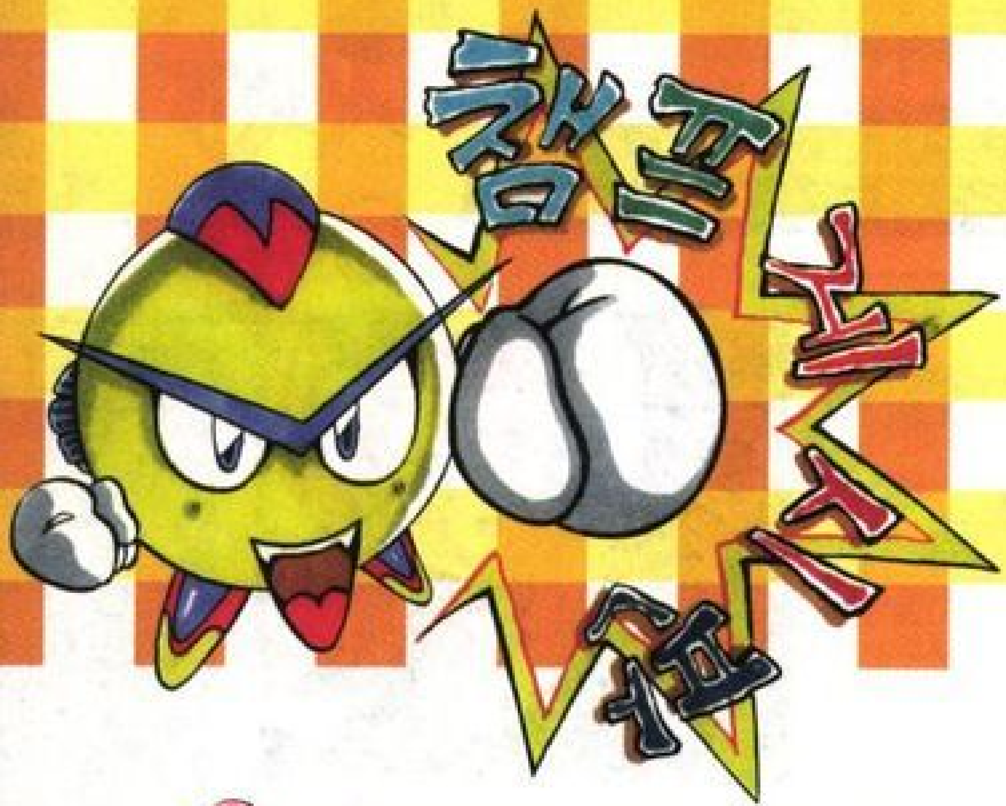
오리지널은 아니지만 잘 그려 주셔서 뽑아드립니다. 하지만 다음 번에는 어림도 없습니다. 이제부터는 마카든 색연필이든 그림만 좋고 그린 사람의 정성이 들어가 있으면 뽑아 드립니다. 다음에도 좋은 그림 부탁드립니다.

4컷만화

프레지던트 신라의 죽음 그 진상.

주문도 안 외우고 냉기 마법을 구사하는 클라우드. 게다가 전투구역 밖의 사람에게까지 공격을 할 수 있다니. 정신공격의 무서움을 느낄 수 있군요. 하지만 이 기술은 삼국사기를 모르는 사람에게는 안통하는게 단점이겠군요.





6월호 초음속 퀴즈 정답

조호성/서울시 노원구 중계동 511-2
목화 APT 401동 707호
조현민/경남 창원시 용호동 무학 아파트
14동 508호
이상 2명에게는 챔프 점수 1000점을 드립니다.

찰리, 에미, 델솔

챔프점수 상품





1등 현대컴보이64 1대

2등 플레이스테이션 1대





3등 세가 새턴 1대



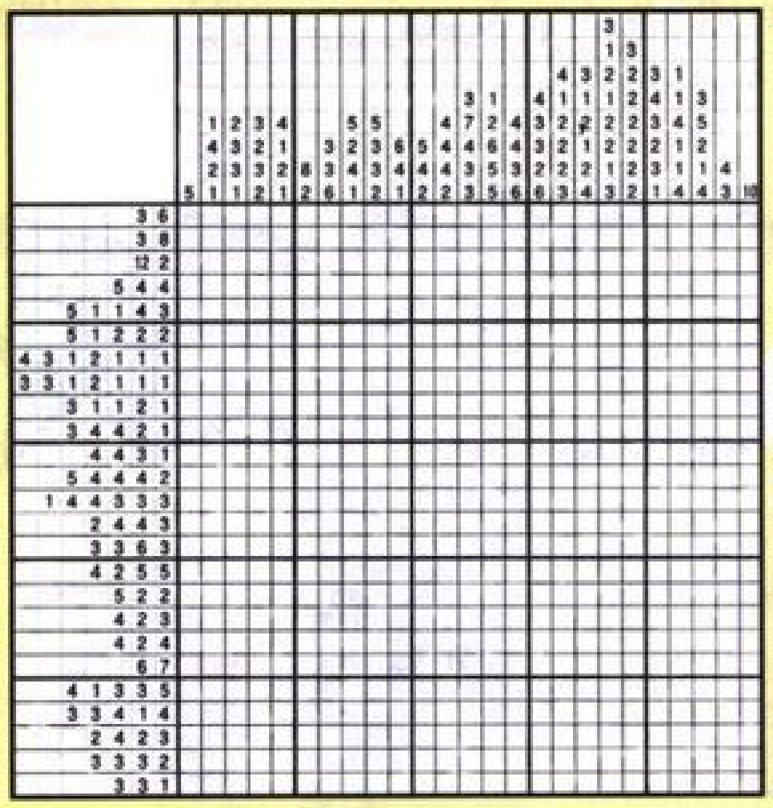
4등 미니컴보이 1대

5~10등 PS, SS 소프트 중 자신의 보유 기종에 맞게 1타이틀 선택 가능(게임 소프트는 당첨자 발표 시점에서 가장 최신중 게임)

보너스 환상특급

이 코너는 네모네모로직과 챔프 점수도 받을 수 있는 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 98년 12월호까지 계속 기록됩니다.

네모네모 로직



♥ 지난호 답



♥ 왼쪽의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임챔프 (네모네모 로직) 담당자 앞

지난호 당첨자

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(SS, PS, N64) 아케이드입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상이어야 하며, 취재팀 이재덕 (02-3142-6845)에게 연락 주세요.

게임문의 서비스 중단

● 게임챔프의 게임문의 서비스전화가 지난 97년 3월 2일부로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프(GO champg)에 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판 (1번 슈퍼컴보이)에 올려주시면 성심성의껏 답변해 드리겠습니다.



11-15등 게임챔프 6개월 정기구독권 1장씩

16-25등 오리지널 최신 게임음악 CD 1개씩

26-40등 PS/SS 체험판 CD 1개

41-45등 인기 캐릭터 피규어 인형 1개씩

상품제공 : 네오메니아 (02-719-7156)

46-55등 최신 게임 공략 비디오1개씩

56-60등 PS 액션 리플레이 1개씩

61-70등 PS 메모리카드 1개씩

71-75등 인기 캐릭터 머그컵

76-100등 타마고치류 게임기 1개씩

눈을 크게 뜨세요!



행운은 딴 곳에 있는 게 아닙니다. 조금만 더 관심을 가지고 한 글자 한 글자 읽으신다면 바로 당신 곁에 행운이란 게 존재할 것입니다.
이번 달부터 새롭게 고정코너로 탄생했습니다.
항상 새로운 정보와 선물이 이 코너에는 가득합니다.
많은 관심과 응모바랍니다.

트레이딩 카드(Trading Card)

트레이딩 카드의 시초

트레이딩 카드의 원조는 딱지다. 일본에서는 1960년대에 뽑기 브로마이드라는 콜렉션 아이템이 있었다. 우리 나라의 엽서 팩키지 처럼 생겼으며 내용물은 다양한 사람들의 취향에 맞게 들어 있었다. 정확히 '카드'라는 이름을 사용하게 된 것은 1971년 새로운 형태의 뽑기 제품이 나왔을 때부터다. '트레이딩 카드'는 1890년대 미국의 담배 안에 들어있는 덤으로부터 시작되었다. 이것이 사실 트레이딩 카드와 연관은 없지만 콜렉션 성(性)이나 프리미어 셋트라는 것에서는 공통점이 있다. '딱지가 일본의 트레이딩 카드의 시초다.'라고 말할 수 있을 정도로 딱지는 예전부터 희소성이나 오락성을 겸비하고 있었던 것이다. 현재 시판되고 있는 트레이딩 카드는 딱지와 뽑기 브로마이드를 섞어 놓은 듯한 느낌을 준다. 딱지에 실린 가위바위보 게임과 브로마이드의 미적인 감각의 조화가 지금의 트레이딩 카드를 만들어 낸 것이다.

일제 트레이딩 카드의 원형은 미니카드

1974년부터 1975년 사이에 현재 트레이딩 카드의 원조가 되는 제품이 나왔다. 그것이 바로 미니카드이다. 1960년대와는 다르게 뽑기 형식에서 팩키지 형식으로 발매되기 시작했다. 당시의 카드게임과 미니카드의 차이점은 표면에 인쇄된 내용이었다. 카드게임에는 60년대의 딱지와 같이 가위바위보게임이 인쇄되어 있고, 미니카드에는 아름다운 사진과 그에 대한 해설이 인쇄되어 있어 이때부터 카드의 수집과 보존이라는 의미가 생기기 시작했다. 다시 말하자면 10년전보다 더 전문화되었다고 할 수 있다. 또 미니카드와 동시에 발매된 콜렉션 카드와 콜렉션 실, 스테레오 카드는 다양한 자동차와 아이돌 스타 등을 인쇄해 넣었으며 카드의 소재 또한 다양하게 사용하여 카드의 질뿐만 아니라 다양함까지 한층 끌어올려 주었다.

P·P 카드의 등장

1980년대 중반 미니카드의 후기형으로 등장한 P·P카드. P·P카드는 다른 카드와 다르게 표면이 반짝거리는 효과를 내기 위해 카드 소재를 폴리프로필렌 수지로 사용했다. 벌써 눈치챈 사람도 있겠지만, P·P카드의 PP는 폴리프로필렌의 약자이다. P·P카드는 다른 카드와는 다르게 고밀도 인쇄를 하기 때문에 그 모양이 깨끗하고 예뻐서 매니아들에게 많은 사랑을 받고 있는 신세대 카드이다. 현재 PP는 파워포인트(POWER POINT)라고 부르기도 한다. 당시에는 많은 카드에 파워포인트가 표시되어 있지는 않았지만….

당시에 방영되었던 인기 애니메이션이 모두 P·P카드화되었으며 시리즈 중 가장 많이 팔린 것은 드래곤 볼 시리즈다(종류만 1300여종에 달하며 판매수가 7억장에 달하니 말이다).

현재 P·P카드의 PP는 폴리프로필렌이라는 의미보다는 파워포인트라는 의미로 돌아서고 있다. 수록할 애니메이션의 인기, 파워포인트의 인쇄, 반짝거림의 정도 이 세 가지가 P·P카드의 생명이다. P·P카드의 붐이 일기 시작하자 1988년 완구 제작회사인 반다이가 '카드 더스'라는 것을 늦게나마 발매했다.

트레이딩 카드의 미래는 밝다(?)

뒤를 돌아볼 시간도 없이 너무나 빠르게 발전해 온 카드 시장. 현재까지 도전자도 없이 거의 독식을 해오다시피 해 예전의 미니카드 형식에서 그렇게 많은 변화를 가져오지는 못했다.

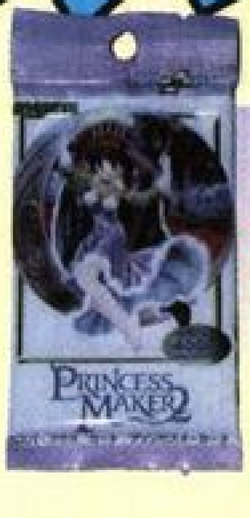
하지만 그 동안의 노하우로 소재나 가공방법의 혁신을 일으켜 질적으로나 양적으로나 많은 발전이 있을 것 같다. 최근에는 종전의 P·P카드와는 다른 가공방법을 사용해 좀더 즉석(?)적인 분위기를 낼 것이라고 한다. 조금만 카드에 꿈을 실는다. 조그만 카드세상. 그 카드가 이루어 낼 미래는 밝다.

현재 anime club에 수입되어져 있는 각종 트레이딩 카드



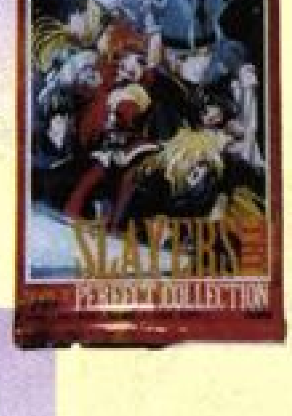
프린세스 메이커

전 콜렉션 117종류
- 스페셜 카드 5종류
- 오프닝 카드
- 코스튬 카드
- 엔딩 카드



프린세스 메이커2

전 콜렉션 143종류
- 스페셜 카드 3종류
- 오프닝 카드
- 코스튬 카드
- 엔딩 카드



슬레이어즈 TRY

- 카드 180종류
- 노말카드 171종류
- 스페셜 카드 9종류



슬레이어즈 -무비 스페셜-

전 콜렉션 149종류
- 퍼즐 카드
- 스페셜 카드 9종류
- 잘 알려진 카드



랑그릿사 Ⅲ, Ⅳ

전 콜렉션 117종류
- 스페셜 카드 5종류
- 캐릭터 카드
- 퍼즐 카드
- 이벤트 카드



소녀혁명 우테나

전 콜렉션 139종류
- 우테나 캐릭터즈 카드 9매
- 사이토 우치호 일러스트 워크 카드 18매
- 우테나 그래피티 카드 27매
- 결투식 제2막 카드 9매
- 듀어 리스트 카드 18매
- 에피소드 그래피티 카드 45매
- 스페셜 카드 4매
- 리스트 &데이터 카드 4매
- 리스트 메시지 카드 1매
- 스텝&게스트 카드 4매



에반게리온-사도신생-

전 콜렉션 132종류
- DEATH편 그래피티 카드 102매
- REBIRTH편 토리 다이제스트 카드 24매
- 극장판 포스터&일러스트 워크 카드 6매(SP카드)
- SP카드는 8팩에 1매비율로 들어 있다.



에반게리온 초호기

전 콜렉션 172종류
- 타이틀 카드 5매
- 오프닝 카드 27매
- 캐릭터 그래피티 카드 36매
- 캐릭터 파일 카드 45매
- 아트 오브 에바 카드 9매
- 퍼즐 포스터 서브세트 18매
- TV 제26화 스토리 카드 26매
- 엔딩&예고 카드 2매
- 스페셜 카드 4매
- 스페셜 카드는 15팩에 1매 비율로 들어 있다.

에반게리온 PART2

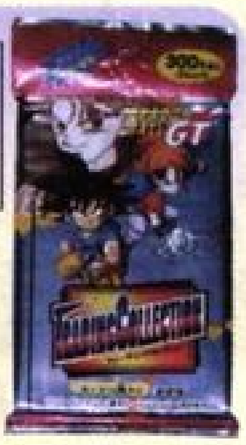
전 콜렉션 172종류
- 한 팩에 10매+설명 카드 들어 있음
- 타이틀&리스트 카드 9매
- 에반게리온 캐릭터 카드 9매
- 캐릭터 그래피티 카드 45매
- 서브 캐릭터 카드 27매
- EVA시리즈 카드 18매
- 각 대사 카드 18매
- 초기설정 일러스트레이션 카드 9매
- LD패키지 카드 9매
- 퍼즐포스터 카드 18매
- 예고 카드 1매
- 사다모토 요시유키 일러스트 카드 9매(SP카드)
- SP 카드는 8팩에 1매비율로 들어 있다.



드래곤 볼 GT

전 콜렉션 101종류
- 일반카드 90매
- 레이저 카드 11매

1봉지에 든 내용 (12매)
- 일반카드 11매
- 레이저 카드 1매





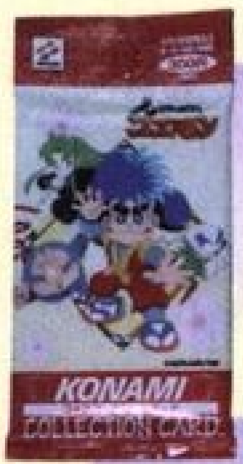
노엘 라네쥬

전 콜렉션 90종류
- 비쥬얼 카드 3매
- 캐릭터 카드 6매
- 오프닝 카드 15매
- 비쥬얼 폰카드 24매
- 비머스트리 카드 12매
- 프로모션비쥬얼카드 3매
- 퍼즐카드(여름버전) 9매
- 퍼즐카드(겨울버전) 6매
- 체크 리스트 카드 3매
- 스페셜 카드 9매

천지무용

전 콜렉션 149종류
- 스페셜 카드 9종류
- 캐릭터 카드
- 퍼즐 카드
- 잘 알려진 신카드





고에몽

전 콜렉션 54종류
- 스페셜 카드 9종류
- 캐릭터 소개카드 18종류
- 명장면 카드 18종류
- 전뇌 머신 카드 9종류

도키메키 메모리얼 콜렉션VOL 2

전 콜렉션 117종류
- 꼬마 캐릭터 카드 9종류
- 일러스트카드 18종류
- 캐릭터 퍼즐 카드 36종류
- 스넵카드 27종류
- 레어 카드 18종류
- 스페셜 카드 9종류



도키메키 메모리얼 콜렉션 VOL 4

전 콜렉션 117종류
- 입학식 9종류
- 데이트 스포츠 18종류
- 체육제 9종류
- 문화제 18종류
- 수학여행 9종류
- 크리스마스 파티 9종류
- 정월 18종류
- 발렌타인 데이(레어카드) 18종류
- 졸업식 (스페셜 카드) 9종류





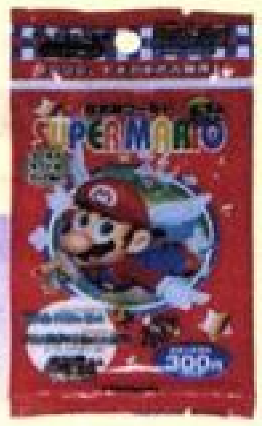
건담 시리즈1

전 콜렉션 181종류
- 건담 히스토리 카드 9매
- 기동전사 건담 일러스트카드 9매
- 기동전사 건담 캐릭터 카드 63매
- 기동전사 건담 스토리 카드 27매
- 퍼즐포스터 서브세트 9매
- 기동전사 Z건담 서브세트 9매
- 기동전사 건담ZZ 서브세트 9매
- 기동전사 건담 역습의 샤아 서브세트 9매
- 기동전사 건담 F91 서브세트 9매
- 기동전사 건담 0080서브세트 9매
- 기동전사 건담 0083서브세트 9매
- 신세기 건담 서브세트 6매
- 스페셜 카드 4매
- 스페셜 카드는 15팩에 1매비율로 들어 있다.



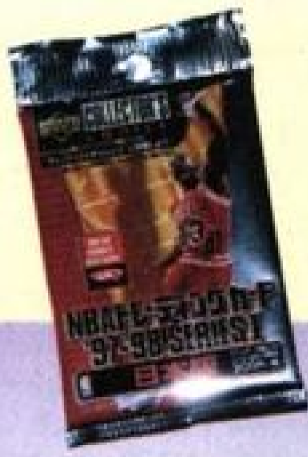
진여신전생

- 패안에는 트레이딩 카드 전 180종류가 랜덤으로 들어 있다.



슈퍼마리오

전 콜렉션 54종류
- 노멀카드 45종류
- 골드카드 9종류



NBA 트레이딩 97-98 시리즈

- 이 패키지에는 NBA 트레이딩 카드 10매 전 329종이 랜덤으로 들어 있다.

마크로스

전 콜렉션 192종류
- 마크로스 CG카드 9매
- 마크로스 TV판카드 45매
- 사랑 기억하십니까카드 45매
- 플래쉬백2012카드 6매
- 마크로스 리스트 카드 3매
- 마크로스 플러스 카드 9매
- 마크로스7 카드 36매
- 마크로스 다이너마이트7 카드 9매
- 마크로스2 카드 9매
- 마크로스 게임 카드 9매
- 스페셜 카드 12매
- 스페셜 카드는 5팩에 1매 비율로 들어 있다.



건담 시리즈2

전 콜렉션 186종류
- 건담 히스토리카드 9매
- 기동전사 Z건담일러스트 카드 9매
- 기동전사 Z건담캐릭터 카드 54매
- 기동전사 Z건담스토리 카드 27매
- 퍼즐 포스터 서브세트 9매
- 기동전사 V건담 서브세트 9매
- 기동무투전 G건담 서브세트 18매
- 신기동전기 건담W 서브세트 18매
- 기동신세기 건담X 서브세트 18매
- 세기사령 기동전사 건담외전 서브세트 9매
- 스페셜 카드 6매
- 스페셜 카드는 8팩에 1매의 비율로 들어 있다.



슈퍼 리얼마작

전 콜렉션 126종류
- 프로필 카드 17매
- 실 카드 40매
- 일러스트 갤러리 카드 51매
- 퍼즐 카드 9매
- 스페셜 카드 9매



사쿠라 대전

전 콜렉션 108종류
- 일반 카드 90매
- 무지개 홀로그램 카드 9매
- 크리스탈 카드 9매

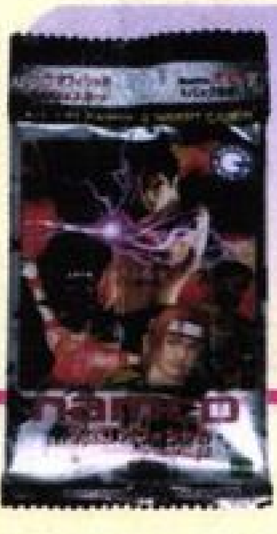


파키파키 -드래곤 퀘스트6-

- 파키파키카드
- 주인공+장비
- 테리+장비
- 핫산+장비
- 슬라임+장비
- 데스퍼 무어(변신후)
- 무드
- 듀란
- 키라머신2 등, 다양한 카드가 들어있다.
- 파키파키실

전 60종류
- 스페셜 실20종류
- 몬스터 실40종류





남코 오피셜 콜렉션 카드

전 콜렉션 171종류
- 철권18종류
- 철권2 351종류
- 철권3 26종류
- 소울엣지26종류
- 메모리얼18종류
- 월큐레 시리즈 9종류
- 콘슈머 라인업 18종류
- NEWWAVE 7종류
- 체크 리스트 카드5종류
- 스페셜 카드 9종류



공각 기동대

전 콜렉션 139종류
- 타이틀 카드 9매
- 쿠사나기 모토코 9매
- 서브캐릭터 카드 9매
- 메카닉 카드 9매
- 오프닝 카드 18매
- 스토리 카드 72매
- 나인퍼즐카드 9매
- 스페셜 카드 4매
- 스페셜 카드는 8팩에 1매 비율로 들어있다.

피피카드



에반게리온 PART 2.

전 콜렉션 55종류
- 크리스탈 카드 9종류
- 일러스트 캐릭터 카드 9종류
- 페이트 퀼러즈 카드 18종류
- 카툰갤러리 카드 18종류
- 스페셜 카드 1종류

소녀 혁명 우테나



전 콜렉션 42종류
- 프리즘 카드 6종류
- 노멀카드 36종류

신예 스타



전 콜렉션 126종류
- 노멀 카드 108종류
- 아무로 나미에 39종류
- 스피드 스피리츠 30종류
- 저니 맥스 12종류
- 치넨 리나 12종류
- 미즈키 아리사 12종류
- 체크 리스트 3종류
- 크리스탈 카드 18종류
- 아무로 나미에 39종류
- 스피드 스피리츠 30종류
- 저니 맥스 12종류
- 치넨 리나 12종류
- 미즈키 아리사 12종류

현재 anime club에는 40여종의 트레이딩카드가 수입되어져 있습니다.

anime club 오픈 기념 선물 대잔치 발표

지난호 실시한 'anime club' 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.

anime club 제공 상품 리스트

- 슈퍼 로봇대전 키홀더 6종 1세트- 5명
- 동전을 넣으면 개성 넘치는 대사를 외치는 슈퍼로봇대전 저금통 1개씩 - 3명
- 사쿠라 대전 벽시계 1개씩 - 5명
- 사쿠라 대전 피규어 키홀더 6종 1세트 - 5명
- 프린세스메이커 이브 오리지널 브로마이드 (MADE IN JAPAN)1개씩 - 5명

당첨자 안내

anime club퀴즈에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 말을 전합니다. 당첨자 여러분들은 6월 30일 이전까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울 · 경기 지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 게임챔프 편집부로 오셔서 선물을 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.

anime club이 세곳 더 탄생했어요!



압구정점



■압구정점 문의처:(02-549-3705)

대학로점



■대학로점 문의처:(02-3675-3375)

수원점 (코너 특약점)



삼성 게임프라자 종로점내

■수원점 문의처:(0331-251-1617)

anime club ◆수입원:(02-326-3705) ◆총판매원:(02-323-5171)

퀴즈정답!

국내 최초 오리지널 게임 캐릭터 전문 체인점의 이름은 ○○○ ○○이다.

정답: 애니메 클럽

퀴즈! 퀴즈! 퀴즈!

① 애니메이션 최초로 트레이딩 카드화되었다.
② 트레이딩 카드 사상 최다 종류와 최다 판매고를 올렸다.

①, ②번에서 설명하고 있는 이 애니메이션의 이름은? ○○○○

응모 방법

이번호 게임챔프 애독자 엽서에 마련된 anime club퀴즈 코너에 정답을 응모하시면 됩니다.
6월 20일까지 보내신 분 중 35명을 추첨, 8월호에 발표합니다.
서울과 경기지역 당첨자는 게임챔프 편집부로 받으러 오시고, 지방 독자분들은 우편으로 우송해 드립니다.

문의 전화: 3142-6845 - 구구리 담당

일본은 과연 이대로 침몰할 것인가?

소우카이기(雙界儀)



남성과 여성, 그리고 싸움과 사랑이라는 소재를 가진 스퀘어의 액션 어드벤처 「소우카이기」. CD 3장에 수록된 방대한 동화상과 육성은 마치 영화를 보는 듯한 느낌을 주지만 유케즈라는 약간 생소한 회사에서 제작해서 그런지 실망스러운 부분도 상당히 많은 것이 사실이다. 하지만 환상적인 주술사와 리얼타임으로 전개되는 싸움만은 박진감이 넘친다.

제작사	스퀘어 / 유케즈
장 르	액션 어드벤처
발매일	5월 28일
발매가	6,800엔

소우카이기의 세계로 들어가 보자!

타이틀 화면

동영상이 끝나면(동영상은 셀렉트 버튼을 누른 다음, 스타트 버튼을 누르면 넘어갈 수 있다) 타이틀 화면이 나타난다. 좌우 방향키로 개시, 설정, 재개를 선택하여 ○버튼을 누르면 각각의 화면으로 넘어간다.



개시(開始): 게임을 시작한다.

설정(設定): 음향, 조작 등을 설정하는 모드. 음향 설정은 상하 방향키로, 조작 설정은 좌우 방향키로 선택한다. 신통족(神通足)은 부스터 기능(기본세팅은 □버튼), 도약(跳躍)은 점프(기본세팅은 △버튼), 부방술(方術)은 부적 공격(기본세팅은 ○버튼)이며 ×버튼은 공격버튼이다.
재개(再開): 메모리 카드에 기록된 세이브 파일을 불러들이는 모드

스테이지 선택 방법

스테이지 선택 화면에서 스테이지를 선택한 다음, 개시를 선택하면 그 스테이지에서 전투를 수행한다. 게임을 처음 시작하는 경우에는 처음 스테이지밖에 선택할 수 없다. 그러나 스테이지를 클리어한 경우에는 '이동' 항목을 고른 후에, 클리어한 스테이지로 갈 수 있다. 그러나 8장 이후의 스테이지부터는 이동할 수 없다.



스테이지 클리어와 게임 오버

스테이지를 클리어하기 위해서는 화면 우측에 있는 게이지가 악한 기운을 의미하는 빨간 색에서 노란 색이 되었을 때 어떤 지점에 도달하거나, 보스를 무찔러야만 한다. 전투시에 등장 캐릭터의 HP가 모두 없어지면 게임이 끝나 버리지만 「부시도 블레이드」처럼 재전(再戰)을 선택하면, 전투에 다시 들어갈 수 있다. 높은 곳에서 떨어지거나, 바다에 빠진 경우에도 해당 스테이지의 출발 지점으로 되돌아가 전체 HP의 10%가 줄어든 상태에서 다시 플레이하게 된다.

전투시 사용키에 대한 설명

↑키 전진 키. 계속 누르고 있으면 가속되어 대쉬로 전환된다. 전진하면서 좌, 우 방향키를 누르거나 L1, R1버튼을 누르면 활 모양을 그리면서 좌우로 전진한다.

↓키 방어 키. 한 번 누르면 방어 자세를 취하며 계속 누르고 있으면 방어 자세를 계속 유지한다. 이 자세에서는 캐릭터 정면에서 요리가미(寄り神: 적 졸개 캐릭터를 지칭하는 말)의 공격을 방어하여 대미지가 감소한다. 캐릭터에 따라서는 방어기능이 없는 캐릭터도 있다.
연속으로 ↓ 키를 두 번 누르면 백스텝을 한다.

←→키 회전 키. 캐릭터를 중심으로 화면을 회전시킨다. 방향키를 좌측으로 누르고 있으면 왼쪽으로, 우측으로 누르면 오른쪽으로 회전한다. 좌, 우 방향키를 연속으로 두 번 누르면 좌,우측으로 횡이동한다(적의 결계에 잡혔을 경우, 방향키를 연타하면 보다 빨리 풀려날 수 있다).

×버튼



직접 공격(무기에 의한 타격 공격), 혹은 왕기(旺氣)공격(왕기탄을 날리는 공격)키. 연타하면 연속적인 직접 공격이 행해진다. ×버튼을 일정 시간동안 누르다가 떼면 오의공격이 작렬한다. 또한 적으로부터 직접 공격을 받은 후에 누르면 전방위 공격을 가한다.



□버튼 부스터 이동 키. 이동 중에 한 번 더 누르면 부스터 이동이 취소된다.

△버튼



점프 키 계속 누르고 있으면 최고 지점까지 점프한다. 점프 중에 버튼을 떼면 점프를 중단한다. 점프를 중단한 후, 다시 △버튼을 누르면 반전하면서 착지한다. 벽 끝이나 암벽에서 점프하면 모서리 끝에 걸칠 수 있다. 그 후에 한번 더 △버튼이나 □ 버튼을 누르면 위쪽으로 올라갈 수 있다. ×버튼이나 ○버튼은 이와 반대로 취소되어 아래로 떨어진다.



○버튼 적이 포획 가능한 거리에 있을 경우에 결계를 전개시킨다. 버튼을 계속 누르고 있으면, 캐릭터 주위에 봉진이 나타나며 ○버튼을 떼면 완성된다. 봉진 발생 중에 ○버튼을 누른 횟수만큼 부적을 붙일 수 있으며 부적 수(한 장에서 여덟 장까지) 만큼 여러 가지 효과를 발생시킨다.

L1버튼 좌측으로 180도 회전한다(보스전에서는 자동적으로 적을 향해 회전한다).

L2버튼 시점 변경(아래에서 위로 보는 시점으로 바뀐다)

R1버튼 우측으로 180도 회전한다(보스전에서는 자동적으로 적을 향해 회전한다).

R2버튼 시점 변경(위에서 아래로 보는 시점으로 바뀐다)

스타트 버튼 게임 중단

셀렉트 버튼 동영상 취소(이 버튼을 누른 다음, 스타트 버튼을 누름)

※ L1, R1버튼을 눌러서 회전할 때, 가까운 거리에 요리가미가 있으면 그 요리가미를 추격하며 회전한다. 계속 누르고 있으면 해당 요리가미를 계속 쫓아서 시점을 변경한다.

게임의 진행 방법

스테이지 선택이 끝나면 해당 스테이지에서 플레이할 캐릭터를 선택하게 된다.
↓, ↑ 방향키로 캐릭터를 선택할 수 있다.

캐릭터 선택 화면

※ 선택한 캐릭터가 해당 스테이지에 익숙한지 아닌지는 캐릭터의 음성을 통해서 판단할 수 있으며 4단계로 구분된다.



① 오행 : 캐릭터의 속성을 나타낸다.
② 오신 : 오행으로 나타내는 힘의 원동력이 되는 수호신을 말한다.
③ 음양 : 오행 속성이 가진 힘의 경향을 나타낸다.
④ 유파 : 각각의 캐릭터가 속한 유파를 나타낸다.
⑤ 무구 : 장비하고 있는 무기의 명칭이다.

주인공 캐릭터 소개

캐릭터를 선택한 다음, 그 캐릭터의 스테이터스에 지금까지 입수한 현세의 기둥조각을 배분할 수 있다. 좌, 우 방향키로 강화시키고 싶은 스테이터스 항목을 선택하여 상, 하 방향키로 현세 기둥조각을 배분한다. 또한 △버튼 혹은 □버튼을 누르면서 위쪽 방향키를 누르면 스테이터스 항목에 최대한으로 현세 기둥조각을 배분할 수 있다. △버튼을 누르면서 방향키를 누르면, 배분한 현세 기둥조각을 모두 회수한다. 녹색 부분은 초기 설정치, 청색 부분이 스테이터스에 추가된 부분이다.



마부이 나오야(眞武居 直柔)

성별 : 남
나이 : 18세로 추정
키: 175cm
출신지 : 오키나와
오행 : 목, 오신 : 창룡, 오색 : 청색, 유파 : 자미무갑법
대대로 오방륜의 일원으로, 요리가미와 싸워 온 8655년의 긴 역사를 가진 마부이가(家)의 577대 주술사이다. 8년 전, 부친으로부터 직접 창룡 혼을 전수받았다



야시마 다이키(八洲 大騎)

성별 : 남
나이 : 32세로 추정
키: 196cm
출신 : ?
오행 : 화, 오신 : 주작, 오색 : 적색, 유파 : 자미무갑법
진언밀교의 행적을 실천하는 불교 집안의 장남으로 태어났다. 어머니가 일찍 죽자, 그는 사원에서 퇴마사로서의 수행을 받아 왔다. 4년 전에 선대에게서 주작혼을 계승받아서 오방륜의 일원이 되었다. 퇴마사로서의 수행을 쌓아왔기 때문에 자미무갑법은 이미 다 익힌 듯하다



미카나기 미즈호(御巫 みづほ)

성별 : 여
나이 : [illegible]
키: 164cm
신체 사이즈 : 83-57-80
오행 : 목, 오신 : 창룡, 오색 : 청색
여대 부속고등학교 3학년으로 학교에서는 검도부에 소속되어 있다, 부속고등학교라서 그런지 대학에 대한 걱정이 없는 미카나기는 3학년인데도 부활동을 계속하고 있다. 주장으로서의 책임감이 강하고, 부원을 잘 보살펴주기 때문에 후배와 동료에게 존경을 받고 있다. 집안은 미카나기무상류 검술도장을 운영하고 있으며, 본인도 사범과 같은 클래스의 실력을 겸비하고 있다



가부 카나메(我舞 要)

성별 : 남
나이 : 20세
키: 181cm
오행 : 수, 오신 : 현무,
오색 : 검정색
유파 : 가부식(式) 연기술
로크지마의 명사로 가부가(家)차기 당주로 태어났다. 그래서인지 어릴 적부터 자존심이 높았다. 가부가는 기공무술의 대가로 유명하여 대대로 당주로 선출될 자격이 있는 자에게는 가문의 비전인 가부식 연기술의 오의를 전해주었다. 하지만, 가란의 날 이후로 돌아갈 집을 잃어버린 카나메는 전국을 여행하면서 요리가미를 퇴치하며 기량을 쌓아가고 있다



고토히라 아즈사(琴平 あずさ)

성별 : 여
나이 : 11세로 추정됨
신장 : 137cm
오행 : 금, 오신 : 백호,
유파 : 자미무갑법
아즈사는 3살이 되던 해, 요리가미에게 습격을 받아서 부모님을 잃었다. 할머니가 오방륜의 일원이었기 때문에 아즈사는 10살이 되자, 부모님의 원수인 요리가미를 근절시키기 위해서 오방륜의 일원이 된다. 아직 자미무갑법을 완전하게 익히지 못했기 때문에, 체술을 위주로 하는 싸움에는 익숙하지 않다. 문제가 발생하면 자신은 어리니까 그럴 수도 있다고 발뺌하는 면도 보인다





스도우 히후미(朱童 ひふみ)

성별 : 여
나이 : 25세라고 함
키 : 170cm
신체 사이즈 : 92-58-87
오행 : 토, 오신 : 황룡,
오색 : 황색
유파 : 자미무갑법

응양사의 대가로부터 황룡혼을 계승받은 후, 오방륜의 일원이 된다. 머리가 매우 길어서 허리까지 올 정도이며 장식품 수집이 취미라서 평상시에는 몸 여기저기에 액세사리를 붙이고 다닌다. 전투시에는 왼손에 은 글러브를 끼고, 몸에 꼭 달라붙는 상의와 미니스커트를 입는다

그외의 등장 캐릭터



사에가미 야토(塞上 夜斗)

사에가미가(家)는 대대로 상세와 현세를 잇는 경계 부근에서 살아왔다. 이 지방을 방문했던 현무혼을 가진 오방륜의 주술사에게서 현무혼 계승자의 후보가 되어 주술사로서의 수행을 이어가고 있다



나미 공주

지금부터 12,000년 전부터 자미선의 야망을 저지하기 위해서 온 힘을 쏟은 고천(高天)민족의 후예

콘고우(金鋼)

절에서 수행을 쌓으며 퇴마사로서 살아왔다. 그러나 가란의 날 이후, 마을로 내려와 요리가미를 퇴치하기 위해 힘을 쏟고 있다

아즈마 슈조(東 宗造)

오키노지마에 있는 종상대사의 신관. 항구가 내려다보이는 사무소에서 혼자 살고 있다. 어떠한 일에도 성심성의껏 처리하는 책임감이 강한 타입이다

水見 (미나미)

사립초등학교에 다니고는 있지만 출운대사에서 일곱 개의 결계를 보호하는 임무를 부여받았다. 가란의 날에 가란석의 출현으로 가족을 모두 잃었다. 이름이 없어서 학교에서도 이지메를 자주 당하곤 했기 때문에 자주 운다.

다테시나 사에(立料 互)

과학기술청이 이시가와현에 설치한 방위반에서 과학문제를 담당하고 있다. 왕기를 다루는 미즈호에게 흥미를 가지고 있으며 요리가미를 과학적으로 퇴치하기 위해서 데이터를 수집하고 있다

시오사토 히사기(汐里 ひさぎ)

시카지마 섬의 모든 것을 좋아해서 수몰된 지금까지도 떠나지 않고 혼자 남아 있다. 생계를 잇기 위해 수몰된 각종 물품을 비합법적으로 팔아 넘기고 있다

자미선

약 12,000년 전, 서방대륙에서 넘어온 사선(邪仙)들은 가하크, 얀론, 인후 3인으로 구성되었다. 보통의 신선은 왕기를 힘의 원천으로 삼았지만, 이들 세 사선은 쇠기를 원천으로 삼아서 이를 통해서 지금 12,000년을 살아 왔다. 그러나 일본의 여러 명산에 순수한 쇠기가 봉해져 있다는 사실을 알게 되자, 자미선은 봉인된 후지산을 파괴해 버린다. 그 결과 '가란의 날' 이라고 불리는 대재해가 일어났으며 각지에 8개의 가란석이 세워졌다. 그 후, 일본의 영적 수호력은 현저히 저하되고 현세에는 쇠기가 흘러 넘쳐서 많은 요리가미들이 설치기 시작한다.



캐릭터별 스테이지 상성

소우카이기의 세계는 오행속성에 의해서 적과 상성이 결정된다. 화, 수, 토, 목, 금을 각 항목으로 나누어서, 캐릭터마다 스테이지별로 어떤 성능을 발휘할 지가 변하는 것이다. 이것을 기본으로 캐릭터를 해당 캐릭터의 대사로 그 상성을 알 수 있다.

마부이 나오야(眞武居 直柔)

상성	대사	해석
좋음	하~아, 라쿠쇼, 라쿠쇼, 아쿠비가 데루제. (はあ, 楽勝, 楽勝, あくびが 出るぜ.)	하아, 낙승, 낙승, 하품이 나오는군.
보통	마부이노 타이도, 미세테야루세. (眞武居の 太刀, 見せてやるぜ.)	마부이의 칼솜씨를 보여주지.
나쁨	마지카요, 멘도쿠세-나- (マジかよ, めんどくせーなー)	안하면 안될까? 너무 귀찮아.
사용불가	난데 오레가 얀나캬난넨다요. (なんで おれがやんなきゃなんねーんだよ.)	왜 내가 해야 돼?

야시마 다이키(八洲 大騎)

상성	대사	해석
좋음	핫핫핫! 오마에상와 히루네데모시토키나. (はっはっはっ! おまえさんは ひるねでもしときな)	하하하. 너희는 낮잠이라도 자 두거라.
보통	돗치가 마에니 모에키치마우카, 타메시테미루카? (どっちが まえに もえきちまうか, ためしてみるか?)	어느 쪽이 먼저 불타오를 지 시험해볼까?
나쁨	오이오이, 오레니 이켓카아? (おいおい, おれに いけってかあ?)	야, 내가 가야 돼?
사용불가	바카야로, 오레와 시라네에조. (ばっかやろ, おれは しらねえぞ.)	바보야. 나는 몰라.

미카나기 미즈호(御巫 みづほ)

상성	대사	해석
좋음	미카나기소류 켓코 쯔요인타카라. (御巫むそりゅ けっこう つよいんだから.)	미카나기류는 정말로 강해.
보통	와타시 시한다이닷테 잇타데쇼. 와스레타노? (わたし 師範代だって いったでしょ.忘れたの?)	제가 사범대리였다는 걸 잊었어요?
나쁨	춋토네-, 쯔라이카나- (ちょっとねー, つらいかなー)	조금은 힘들지 않을까?
사용불가	아, 다메, 혼토, 젠젠 다메. (あ, だめ, ほんと, ぜんっぜん だめ.)	아 안돼. 정말로, 정말 안돼.

가부 카나메(我舞 要)

상성	대사	해석
좋음	시니타쿠나케레바 오레니 마카세로. (しにたくなければ おれに まかせろ)	죽기 싫으면 나에게 맡겨.
보통	운가 이이나. 미세테야루 (運が いいな. みせてやる)	운이 좋군. 보여주지.
나쁨	훙!(ふん!)	훙!
사용불가	테메에가 야레!(てめえがやれ!)	니가 해라!

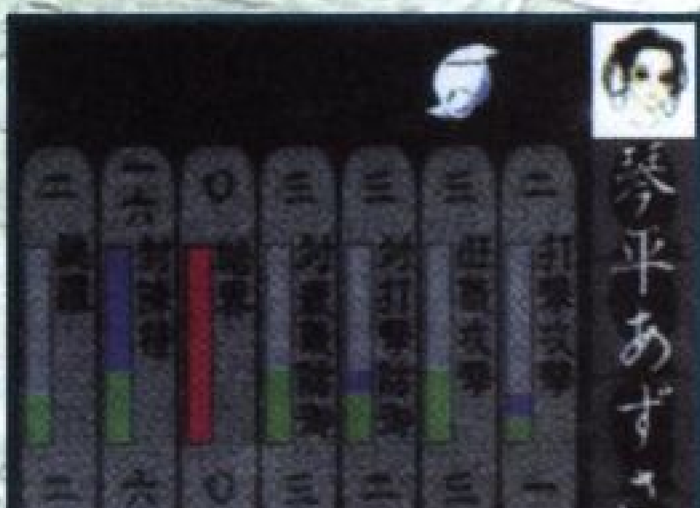
고토 히라 아즈사(琴平 あずさ)

상성	대사	해석
좋음	아즈사, 히토리데 다이죠부요! (あずさ, ひとりで 大丈夫だよ!)	아즈사, 혼자서도 괜찮아요!
보통	아즈사, 간바루요!)あずさ, がんばるよ!)	아즈사, 힘낼께요!
나쁨	야다×4, 야닷타라 야다! (やだやだやだやだ, やだったらやだ!)	싫어×4, 싫어서 싫어!
사용불가	에-, 아즈사, 시라나이요! (えー, あずさ, しらないよ!)	에-, 아즈사, 몰라요!

스도우 히후미(朱童 ひふみ)

상성	대사	해석
좋음	안심시, 우치가 난토카쓰루. (安心し, うちが なんとかする.)	안심해요. 제가 할 테니까요.
보통	마, 얏테미루와.(ま, やってみるわ.)	뭐, 해보죠.
나쁨	안마시 기다이센토이테야. (あんまし 期待せんといてや.)	그다지 기대하지 마세요.
사용불가	우치, 춋토, 아칸넨.. (うち, ちょっと, あかんねん)	나 좀 안될 거 같은데.

스테이터스 화면 설명



⑦ ⑥ ⑤ ④ ③ ② ①

①타격공격 무기로 직접 타격하는 힘에 영향을 주는 스테이터스.

②왕기공격 왕기탄의 공격력, 발사 수, 비행거리에 영향을 준다.

③대타격 방어 적의 공격에 의한 방어력, 내구력, 방어범위에 영향을 준다.

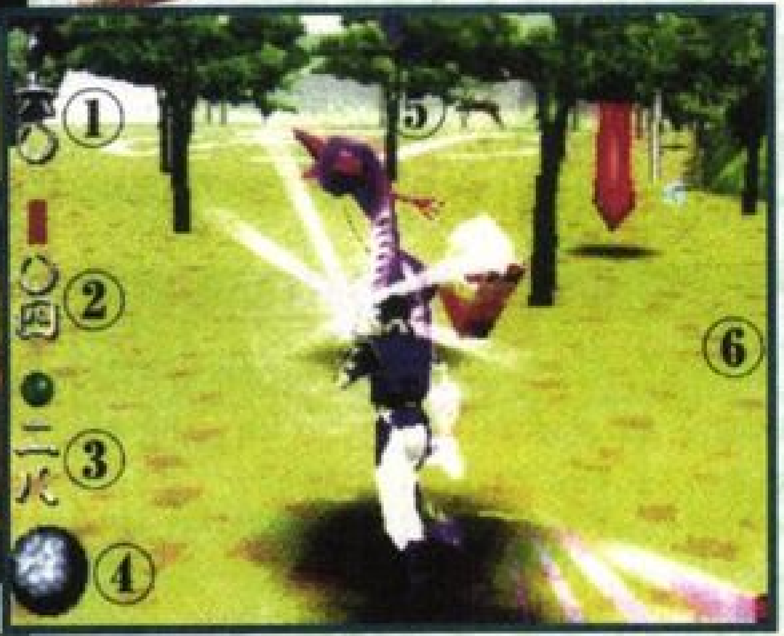
④대쇠기 방어 적의 쇠기탄 공격에 의한 방어력, 쇠기, 내구력, 방어범위에 영향을 준다.

⑤결계 결계를 전개할 수 있는 수(최대 5), 전개시간(완성까지의 스피드), 강도에 영향을 준다.

⑥봉진부 부적의 수에 영향을 준다.

⑦도약 점프하는 고도, 착지보정(점프 중에 이동)의 거리, 초(超)급 태극탄의 비거리, 비행 대쉬 거리에 영향을 준다.

전투 화면 설명



①현세 기둥조각	해당 스테이지 안에 있는 현세 기둥조각의 수를 표시한다. 미니가란석(石)을 파괴하고, 현세 기둥조각을 회수하면 수치가 줄어든다.
②부적	현재 손에 들고 있는 부적의 수를 표시한다.
③오의 마테리아	현재 보유하고 있는 오의 마테리아의 수를 표시한다. 오의를 사용하면 그 수치가 줄어든다.
④체력 게이지	현재 조작 중인 캐릭터의 HP 상태를 표시한다. 캐릭터의 오행 속성에 의해서 색깔이 달라진다. HP가 줄어들면 색이 엷어지며, 체력이 얼마 남지 않으면 점멸한다. 스타트 버튼을 눌러서 게임을 일시 정지시키면 최대 HP와 남아있는 HP를 숫자로 파악할 수 있다.
⑤결계	전개할 수 있는 결계의 숫자를 표시한다. 전개 중에는 그 숫자만큼 안쪽에서 투명하게 표시된다.

⑥쇠기(왕기) 게이지 적색은 쇠약한 기운인 쇠기를 나타내며, 청색은 왕성한 기운인 왕기를 나타낸다. 왕기는 요리가미를 공격하거나 미니가란석을 파괴하면 모아진다. 또한, 요리가미를 공격하는 기술에 따라서 게이지 좌측에 있는 효과 포인트 메타의 상승 정도가 다르다. 레벨이 높은 기술을 사용하면 사용할수록 효율적으로 왕기를 모을 수 있다. 왕기를 가득 모아서 게이지를 모두 노란 색으로 하면 조작캐릭터의 스테이터스가 일시적으로 상승하는 상태가 된다. 여기에서 더 모으면 청색인 왕기 게이지가 나타난다. 게이지를 청색으로 가득 채우면 조작하는 캐릭터의 HP가 모두 회복된다.

전투의 중단



전투 중에 스타트 버튼을 누르면, 게임을 일시 중단할 수 있다.

①재전(再戰)	같은 캐릭터로 해당 스테이지의 처음부터 다시 싸운다.
②방기(放棄)	게임을 중단하고 타이틀 화면으로 돌아간다.
③변경(變更)	조작하는 캐릭터를 변경하거나, 해당 스테이지의 처음부터 다시 싸울 수 있다.
④지도(地圖)	스테이지 선택 화면에서 스테이지 사이를 이동하는 메뉴. 선택한 스테이지를 전에 클리어했다고 하더라도 다시 선택할 수 있다.



미니가란석을 파괴하는 방법

미니가란석은 적색, 황색, 청색의 3종류가 있다. 적색은 1개분, 황색은 3개분, 청색은 5개분으로 각각 가지고 있는 현세 기둥조각의 수가 다르다. 이를 파괴하려면 무기로 공격하거나, 부적 공격을 해야하며 몇 종류의 오의로도 파괴할 수 있다. 미니가란석의 내부에는 현세 기둥조각이 들어가 있어서 무기나 부적공격으로 파괴하면 미니가란석이 있던 장소에서 현세 기둥조각이 나타나는데, 그 조각과 접촉하면 입수할 수 있다. 캐릭터의 왕기탄은 미니가란석을 둘러싼 쇠기 결계에 의해서 튕겨지기 때문에 미니가란석을 파괴할 수 없다. 미니가란석에 몸이 닿게 되면, 체력이 줄어들지만, 줄어들지 않는 캐릭터도 존재한다.

요리가미란 무엇일까?

스테이지를 돌아다니는 일반적인 몬스터를 요리가미라고 한다. 쇠기탄을 토해내거나, 직접공격을 해온다. 요리가미에게 직접 공격을 받아 타격을 입으면 독 상태가 되거나 HP가 서서이 줄어든다. 가란석 주위에 있는 요리가미는 스테이터스가 상승된 상태이므로 특이 주의해야 한다. 요리가미는 여러 종류가 있으며, 오행의 속성을 지니며 이에 의해서 그 대처 방법이 다르다. 속성을 파악하기 위해서는 몇 가지 방법이 있다.

① 요리가미를 공격해 본다.
요리가미에게 직접 공격을 가하거나 쓰러뜨렸을 경우, 효과색으로 속성을 파악할 수 있다.

② 쇠기탄으로 파악한다.
요리가미가 뱉어내는 쇠기탄을 둘러싼 빛의 색으로 속성을 확인할 수 있다.

요리가미를 대처하는 방법

①직접 공격법
캐릭터가 장비하고 있는 무기로 직접 공격을 가하여 처치하는 기본적인 방법. 주로 결계와 함께 섞어서 사용하면 그 효과는 배가 된다.

②왕기탄 사용법
×버튼을 한 번만 눌러서 무기를 휘두르면 왕기탄이 발사되며 적에게 대미지를 준다. 왕기탄은 각각 발사하는 캐릭터의 오행속성을 가지며 비교적 긴 사정거리를 가지기 때문에 까다로운 요리가미를 먼 거리에서 공격할 수 있다. 그러나 요리가미 중에서는 쇠기 결계를 가지고 있어서, 왕기탄을 튕겨내는 강력한 종류도 있다.

결제의 전개



포획할 수 있는 거리 내에 적이 있으면, ○버튼으로 결계를 사용할 수 있다. 요리가미에 대해서는 결계를 전개하여 일정한 시간동안 구속할 수 있는데, 구속되어 있는 동안은 아무 것도 할 수 없다. 구속가능한 시간은 캐릭터의 스테이터스 수치와 요리기미의 종류에 따라서 달라진다. 결계가 소멸되기까지는 3단계가 있으며, 청색, 황색, 적색으로 색깔이 변화된 후에 소멸한다. 결계는 복수로 전개할 수 있는데, 적 캐릭터 복수에게 각각의 단일한 결계를 씌우거나, 적 하나에게 중복되게 하여 결계를 씌울 수 있다. 캐릭터가 전개할 수 있는 결계의 수는 스테이터스 화면의 결계에서 조절할 수 있다. 적들 중에는 결계를 펼치며 다가오는 놈도 있는데 캐릭터가 결계에 씌어졌을 경우에 방향키를 연타하면 보다 빨리 빠져나올 수 있다. 결계에 걸려 든 적에게는 통상보다 2배의 대미지를 줄 수 있다. 그러나 적의 결계에 걸려들었을 경우에도 2배로 대미지를 입게 되므로 이런 경우에는 재빨리 방향키를 연타하여 빠져나오는 것이 상책이다. 요리기미 중에는 쓰러뜨릴 수 없거나, 보이지 않는 종류도 있다.

부적의 사용 방법

부적을 사용하면 천지음양의 이치에 따라서 기술이 발생하는데, 부적을 설치한 숫자에 따라서 효과가 달라진다. ○버튼을 계속 누르고 있으면 봉진이 나타나며 ○버튼을 떼면 봉진이 완성된다. 봉진발생 중에 ○버튼을 누른 숫자만큼 부적을 사용한다.

봉진부 효과일람



일혈점라(一穴点螺)

한 장의 부적을 소비하는 공격계 기술이다. 봉진부를 공격하며 가란석과 요리가미의 쇠기결계를 일격에 파괴한다. 관통의 특성을 가지며, 연속공격도 가능하다.



이왕선태(二王仙胎)

두 장의 부적을 소비하는 보조계 기술이다. 쇠기 감염에 의한 독공격 등을 중화시켜서 치료한다.



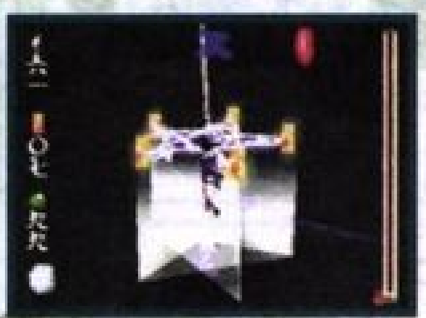
삼원쇄수(三元鎖守)

세 장의 부적을 소비하는 방어계 기술이다. 정면에서 3장의 부적을 회전시키면서 방어막으로 삼아서 쇠기탄을 방어하고, 이 상태를 유지하면서 이동할 수 있다. 일정시간이 지나면 소멸한다.



사방색멸(四方色滅)

네 장의 부적을 소비하는 공격계 기술이다. 화면 안에 있는 적 전체에게 대미지를 준다. 약한 적은 소멸하며 강한 적에게는 대미지를 준다.



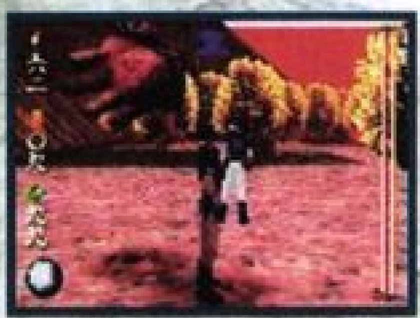
오망성력(五芒醒力)

다섯 장의 부적을 소비하는 보조계 기술이다. 공격력을 두 배로 상승시킨다. 이 경우, 쇠기 감염에 당하지 않게 되는 등 여러 가지 보조효과도 볼 수 있지만, 일정시간이 지나면 소멸한다.



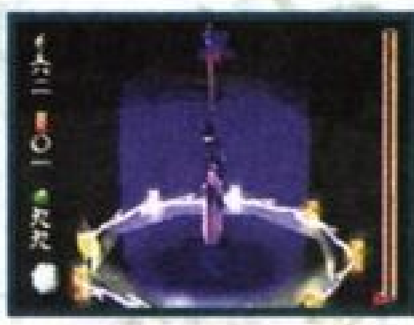
육기봉살(六氣封殺)

여섯 장의 부적을 소비하는 보조계 기술이다. 자기자신 이외의 모든 캐릭터의 움직임을 일정한 시간동안 봉쇄한다.



칠성초귀(七星招鬼)

일곱 장의 부적을 소비하는 방어계 기술이다. 분신을 만들어서 적의 공격을 대신 받아준다.



팔극천지(八極天地)

여덟 장의 부적을 소비하는 보조계 기술이다. HP를 모두 회복한다.

오의에 의한 공격

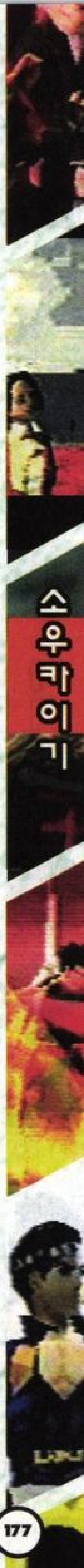
캐릭터가 각각 가지고 있는 특수공격으로 ×버튼을 계속 누르고 있으면 기술의 종류가 변화한다. 기술이 생성될 때까지는 시간이 걸리지만, 적의 속성에 상관없이 위력을 발휘한다. 그러나 기술을 사용하기 위해서는 오의 마테리아가 필요하며, 하이 레벨의 기술일 경우에는 마테리아 소비량이 증가한다.

오의 마테리아

요리가미를 쓰러뜨리면 경우에 따라서 오의 마테리아를 입수할 수 있다. 이 마테리아는 오의를 사용하기 위해서 필요한 아이템이다. 오의 마테리아는 출현과 동시에 자동적으로 회수되므로 일부러 잡지 않아도 된다. 이 오의 마테리아는 하이 레벨의 기술로 요리가미를 쓰러뜨릴 경우에 출현 확률이 높아진다.

기타 공격 테크닉

적이 방출한 쇠기탄을 무기로 직접 맞추면 정면으로 튕겨 보낼 수 있다. 이렇게 튕겨낸 쇠기탄으로 적을 쓰러뜨릴 수도 있다. 스도우 히후미의 경우는 쇠기탄을 튕겨 보내는 것이 아니라, 무기로 직접 흡수하여 오의로 방출할 수 있다.



대쉬 테크닉

방향키를 계속 누르고 있으면, 가속을 시작하면서 대쉬로 변화한다. 최고속에 도달한 다음, 공격버튼을 누르면, 대쉬하면서 공격하는 대쉬 공격으로 바뀐다. 하지만 기술을 사용한 다음에는 지연 시간이 매우 길기 때문에 마지막 마무리 기술이나, 대쉬 공격 후에 멀리 떨어지는 캐릭터에게 적합한 테크닉이다.

부스터 테크닉

부스터 중에 다시 한 번 부스터 버튼을 누르면 그 자리에서 부스터를 취소한다. 또한 부스터 중에 공격버튼을 누르면 부스터 이동을 하면서 공격을 하는 부스터 공격을 할 수 있다.

점프 테크닉

점프 중에 점프버튼을 떼면, 점프를 중단한다. 또한 점프 중에 점프버튼을 떼고 한 번 더 누르면, 반전하면서 착지한다. 이동 중에 점프버튼을 누르면 전방으로 점프한다. 점프 중에 방향키를 누르면, 점프이동이 가능하며 점프 중에 공격버튼을 누르면 여러 가지 공격을 가한다.

①공중 공격 : 다른 공격 형태로는 닿지 않는 공중의 적에게 유효하다. 공중에 있는 동안, 공격버튼을 누르면 수평으로 공격을 가한다. 캐릭터에 따라서는 왕기탄을 발사한다.
②유영 공격 : 다른 공격 형태로는 닿지 않는 키가 작은 캐릭터에게 유효하다. 공중에서 반전하는 동안에 공격버튼을 누르면 캐릭터 밑에 있는 지면을 향해서 공격을 가한다.
③ 점프탄도 공격 : 다른 공격 형태로는 닿지 않는 키 작은 캐릭터에게 유효하다. 점프 정점에서 공격버튼을 누르면 대각선 아래를 향해 공격한다.
유영 공격보다 위력은 크지만 궤도가 변칙적이어서 익숙해질 필요가 있다.

전방위 공격

복수의 적에게 둘러싸여 있을 경우에 유효한 공격이다. 적에게 대미지를 받고 있는 동안에 공격버튼을 누르면 주변에 있는 적을 향해서 소량의 대미지를 입힌다. 공격 모션 중에는 대미지를 입지 않는다.

방어와 대미지에 대하여

↓ 방향키를 누르거나 정지상태에서 적의 공격을 맞았을 경우, 자동적으로 방어를 취한다(야시마는 방어자세를 취하지 않는다). 공격 중이나 이동 중에는 대미지를 받으며, 방어 스테이터스 수치에 의해서 대미지량이 변화한다. 적의 쇠기탄을 방어했을 경우, 여러 방향으로 튕겨낸다. 스도우 히후미의 경우에는 이를 흡수할 수 있다.

오행배당



오행배당이란 목(木), 화(火), 토(土), 금(金), 수(水)의 다섯 원소를 지칭하며 만물조성의 원소로 여기고 있다. 목에서 화를, 화에서 토를, 토에서 금을, 금에서 수를, 수에서 목을 낳았다고 한다. 또한 목은 토에, 토는 수에, 수는 화에, 화는 금에, 금은 수에 이기는 것을 상극이라고 한다. 상성이 좋은 것이 합쳐지면 화합되며, 상극끼리 상대하면 불화가 된다. 각각의 캐릭터와 적들은 이들 오행의 속성을 가진다. 시계반대 방향을 나타내는 화살표는 상극을 나타내며 통상보다 두 배의 대미지를 준다. 시계방향을 나타내는 화살표는 통상의 1/2밖에 대미지를 줄 수 없다. 적에게 공격을 받아서 대미지를 입을 경우에도 해당된다. 오각형 안의 별 모양은 상성을 나타내며 같은 대미지를 주거나 받을 수 있다.

오행 (목, 토, 화, 금, 수)
속성을 오행 배당으로 표시한 것.

오신
(창룡, 황룡, 주작, 백호, 현무)
오행으로 나타난 힘의 원천을 나타내는 수호신

오색 (청, 황, 적, 백, 흑)
오행으로 나타난 속성을 표시한 색



용혈(龍穴)

각 스테이지 중에 용혈이라고 하는 왕기분출 장소가 존재한다. 용혈은 빛나는 색에 따라서 캐릭터에게 주는 효과가 틀려진다.
용혈은 일정시간마다 색이 변하는 것과 일정하게 유지하는 것의 두 종류가 있다. 한 번 들어가서 효과를 보면 용혈은 소멸해 버리고 만다.

캐릭터	청색	적색	황색	흰색	검정색
미카나기 미즈호 (御巫 みづは)	HP 완전 회복	모든 스테이터스 일시 상승	효과 없음	모든 스테이터스 일시 하강	쇠기 감염의 중화 효과
마부이 나오야 (眞武居 直柔)	HP 완전 회복	모든 스테이터스 일시 상승	효과 없음	모든 스테이터스 일시 하강	쇠기 감염의 중화 효과
야시마 다이키 (八洲 大輸)	쇠기 감염의 중화 효과	HP 완전 회복	모든 스테이터스 일시 상승	효과 없음	모든 스테이터스 일시 하강
사에가미 야토 (塞上 夜斗)	모든 스테이터스 일시 상승	효과 없음	모든 스테이터스 일시 하강	쇠기 감염의 중화 효과	HP 완전 회복
스도우 히후미 (朱童 ひふみ)	모든 스테이터스 일시 하강	쇠기 감염의 중화 효과	HP 완전 회복	모든 스테이터스 일시 상승	효과 없음
가부 카나메 (我舞 要)	모든 스테이터스 일시 상승	효과 없음	모든 스테이터스 일시 하강	쇠기 감염의 중화 효과	HP 완전 회복
고토 히라 아즈사 (琴平 あずさ)	효과 없음	모든 스테이터스 일시 하강	쇠기 감염의 중화 효과	HP 완전 회복	모든 스테이터스 일시 상승

등장 캐릭터의 공격기술

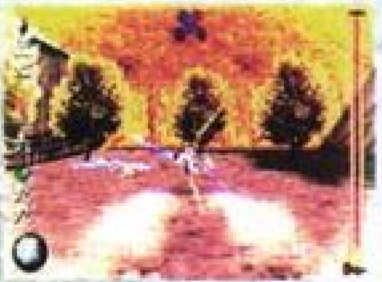
마부이의 공격 기술





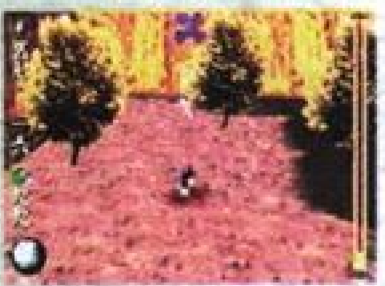
기본 공격

악뇌- 공격버튼을 연타하면 기술이 변화한다(1단계에서 8단계로 변화하며, 1스테이지에서만 4단계로 변화).



부스터 공격

염뇌- 부스터 대쉬 중 검 끝을 수평으로 세워서 정면을 향하고 뇌격파를 만들면서 돌진하는 공격.



점프탄도 공격

석뇌- 점프 중, 급강하하면서 뇌격파로 베어버린다.



전방위 공격

범토뇌- 머리 위에 원을 그리는 듯이 검을 휘두르면서 그대로 검을 돌리면서 내린다. 마부이를 중심으로 뇌격파가 주변에 떨어지는데 적중하면 주변의 적이 튕겨 나가버린다.



대쉬 공격

대뇌- 상대를 찌른 다음, 정지하고 곧바로 공격버튼을 누르면 왼손에서 뇌격탄을 칼처럼 찌르는 이단공격으로 변화한다.



공중 공격

명뇌- 검을 왼쪽으로 향하여 횡베기를 하고 뇌격탄을 발사한다. 왕기 공격의 스테이터스가 높으면 발사하는 탄수가 증가한다.



유영 공격

와뇌- 머리끝 방향을 향해서 뇌격탄을 발사한다. 왕기공격의 스테이터스가 높으면 발사하는 탄수가 증가한다.



초급오의

초급 태극탄- 파란 왕기로 전신을 감싸고 정면을 향해서 몸통 박치기를 하는 자미선에게만 내려오는 기술. 결계로 복수의 적을 포획한 후, 사용하면 연속격파로 변화한다.



자신의 체력을 줄이면서 발사하는 세 번째 오의

초급오의: 혹뇌- 오른 손으로 도에 뇌격파를 보내면서 상반신만 돌린다. 그런 다음, 정면을 향하면서 검을 내려그어 버리면 뇌격파가 차례로 떨어지면서 공격한다. 왕기 공격의 스테이터스가 높으면 뇌격파의 숫자가 증가한다.

야시마의 공격 기술





기본 공격

기본 공격: 공격버튼을 연타하면 기술이 변화한다.



공중 공격

염연- 불이 모아진 봉을 일회전하며 공격한다.



대쉬 공격

염구- 두 손으로 봉을 앞을 향해 쥐면서 불타오르는 몸으로 부딪히는 기술.



부스터 공격

염고- 불이 모아진 봉을 회전하면서 돌진한다.



점프탄도 공격

염적- 불이 모아진 봉을 쳐들며 급강하한다. 봉 끝이 지면을 치면 대폭발이 일어난다.



전방위 공격

염태고- 한 번 회전하면서 봉으로 지면에 원을 그리듯 폭염 기둥이 발생한다. 공격이 맞으면 주변의 적은 튕겨 나간다.



초급오의

염독락- 전신에 불이 오르면서 팽이처럼 고속 회전한다. 기술을 발하고 있는 동안에도 방향키로 이동할 수 있다. 점프도 가능.



아시마의 세 번째 오의

대염독락- 언뜻 보기에는 염독락과 비슷하지만, 주변에 화염탄을 뿌린다. 왕기공격의 스테이터스가 높으면 화염탄의 비행거리가 증가한다.



미카나기의 공격 기술



기본 공격

룡파- 공격버튼을 연타하면 기술이 1단계에서 4단계로 변화한다.



부스터 공격

염뇌- 부스터 대쉬를 하다가 검 끝을 수평으로 세워서 정면을 향하고 뇌격파를 만들면서 돌진하는 공격. 제 4화부터 사용할 수 있다.



점프탄도 공격

석뇌- 점프 중에 급강하하면서 뇌격파로 베어버린다. 제 7화부터 사용할 수 있다.



미카나기류

백중파- 우회전하면서 워격파를 만든다. 미카나기 무상류검술의 필살기 중 하나.



대쉬 공격

첩파- 점프한 다음, 공중에서 우회전하면서 상대에게 등을 보인다. 그대로 돌면서 원심력을 이용하여 왼쪽 소매를 휘두르며 공격한다.



공중 공격

왕기를 집어넣은 수정을 날린다. 왕기 공격의 스테이터스가 높으면 수정수가 증가한다.



유영 공격

머리 쪽으로 왕기를 집어넣은 수정을 던진다. 왕기공격의 스테이터스가 높으면 수정수가 증가한다.



미즈호의 세 번째 오의

천중파- 상단 자세를 취한 후, 검을 몸 앞에 회전시키면서 거대한 뇌격파를 만든다. 그대로 한 발 앞으로 내면서 계속 찌르고 동시에 뇌격구를 방출한다. 미즈보가 독창해낸 기술.



카나메의 공격 기술



기본 공격

양기 매화- 주먹으로 치는 타격기. 공격 버튼을 연타하면 기술이 변화한다(2단계 + 연속).



공중 공격

양기 순화- 공중에서 회전하면서 오른발로 찬 다음, 이어서 왼발로 돌려 찬다. 점프의 최고점에서도 이 공격이 이루어진다.



대쉬 공격

양기 앵화- 멀리서 뛰어 들어 오른쪽 엘보로 공격한다. 그 다음 곧바로 공격 버튼을 누르면 계속해서 왼쪽 어깨로 공격하는 이단기술이 된다. 부스터 공격 없음

전방위 공격

음기 규선화- 물구나무를 선 채로 점프한 후, 양발을 벌려서 회전한다. 공격이 맞으면 적이 날라가 버린다.

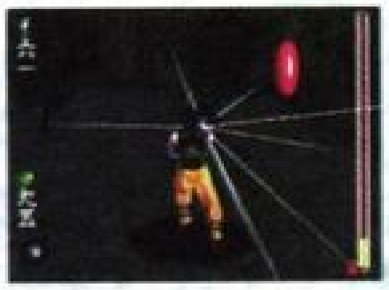
소우카이기

연기 공격



음기 금홍화 - 연기를 내뿜은 다음, 양팔이 검은 왕기를 감싼다. 그 후 일정시간 공격력이 상승한다.

연기 공격



비기 도화 - 오른손으로 검은 왕기 구슬을 발사하며, 상대를 감싸버린후 그대로 폭발한다. 가까운 거리에 적이 있을 경우에만 기술이 발동된다.



아즈사의 공격 기술

기본 공격



이자요이의 연실- 정면으로 빛화살을 날린다. 왕기공격의 스테이터스가 높으면, 동시에 발사할 수 있는 화살 수가 최대 4개까지 증가한다. 화살이 맞으면 상대가 뒤로 튕겨진다

공중 공격



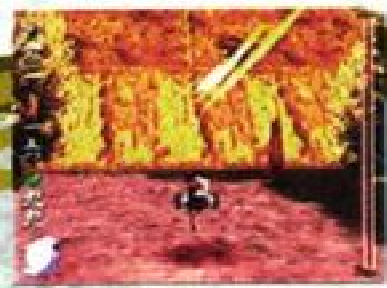
이자요이의 천실- 정면으로 빛화살을 날린다. 왕기공격의 스테이터스가 높으면, 동시에 발사할 수 있는 화살 수가 증가한다.

초급오의



월식- 모든 방향으로 진동파를 방출하며 화면내의 적을 움직이지 못하게 만든다.

대쉬 공격



활을 양손에 잡고서, 점프하면서 활로 적을 공격한다.

점프탄도 공격

이자요이의 지실 - 위에서 아래에 있는 적을 향해 화살을 날린다. 왕기공격의 스테이터스가 높으면, 동시에 발사할 수 있는 화살 수가 증가한다.

초급오의



빛화살을 공중에 뿌린다. 왕기 공격의 스테이터스가 높으면, 화살 수가 증가한다.



히후미의 공격 기술

기본 공격



공격버튼을 연타하면 기술이 1단계에서 4단계로 변화한다.

공중 공격



왼손을 오른쪽 아래로 휘두르면서 실로 공격한다.

유영 공격



왼손으로 머리방향을 향해 실로 공격한다.

전방위 공격

한 번 회전한 다음, 펼친 부채로 공격한다. 공격이 적중하면 상대가 튕겨져 버린다.

대쉬 공격



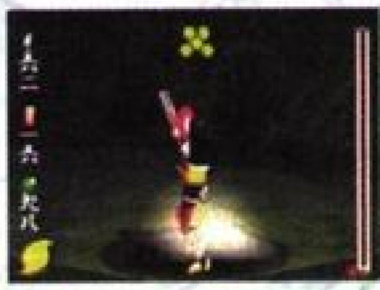
상대와 가까운 거리에서 기술이 발동되며, 왼손으로 실을 사용하여 공격한다.

점프탄도 공격



활을 양손에 잡고서, 점프하면서 활로 적을 공격한다.

초급오의



자원- 흡수한 적 캐릭터의 탄환을 부채로 발사한다. 흡수한 식기탄의 수보다 위력이 3단계로 변화하며 탄의 크기와 비행거리도 변화한다.

황노- 부채를 이용하여 적의 식기를 빼내어 흡수한다.

기술표

기술명	부스터 공격	점프탄도 공격	유영 공격	전방위 공격
마부이 나오에(眞武居 直柔)	○	○	○	○
야시마 다이키(八洲 大騎)	○	○	×	○
미카나기 미즈호(御巫 みづほ)	△	△	○	×
가부 카나메(我舞 要)	×	×	×	○
고토 히라 아즈사(琴平 あずさ)	×	○	×	×
스도우 히후미(朱童 ひふみ)	×	○	○	○

※ 기본 공격, 대쉬 공격, 공중 공격 및 오의는 모든 캐릭터가 기본적으로 갖추고 있으며 △는 스토리 도중에 익히게 된다는 의미이다.

용어해설

상세와 현세

상세란 사람들로부터 신이라고 불리는 존재인 요리가미의 활동영역을 말한다. 현세와 반대쪽에 위치한 음지가 되며, 시간의 흐름이 존재하지 않는 정적인 세계로 '금문(禁門)'을 경계로 해서 현세와 나뉘어져 있다. 현세란 인간이 활동하는 영역인 이 세상을 지칭하는 것이다. 상세와는 반대쪽에 위치한 양지가 되며, 시간이 흐르고 만물이 조금씩 나이가 드는 동적인 세계이다. 금문을 경계로 해서 상세와 나뉘어져 있다.

가란석

쇠기가 결정으로 변화하여 기둥상태로 만들어진 거대한 물질이다. 전장 150km, 직경 10km에 이르며 반경 50km 범위 내에있는 물체를 파괴하면서 생겨났다. 가란석 주변은 왕성한 쇠기에 의해서 왕기가 힘을 못쓰는 장소이다. 요리가미는 쇠기를 좋아하기 때문에 이 주변에 잘 모여있다. 이외에도 미니 가란석도 무수히 발생하였다. 이 미니 가란석은 씨앗 같은 현세기둥조각을 함유하고 있다.

오방륜[五方輪]

자미선에 의해 조직된 오인의 부방사들이 모인 집단이다. 요리가미와 싸우기 위해서 안론의 무술과 인후의 부방술을 집대성한 자미무갑술을 익혔으며, 카하크로부터는 오신보주의 힘을 간직한 다섯 개의 무기를 받았다

스테이지 공략

STAGE 1

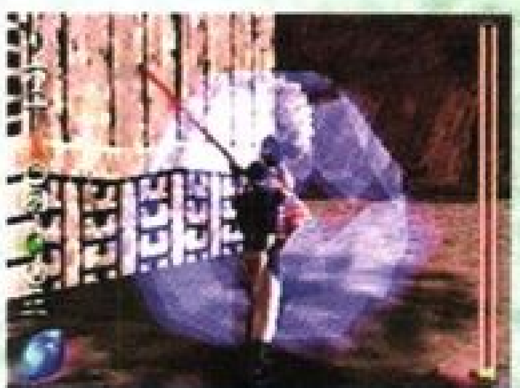


첫 스테이지는 비교적 쉬운 편이다. 그렇게 강력한 적도 등장하지 않기 때문에 조작을 익히기 위한 스테이지라고 보면 된다. 맨 처음 시작하면, 공수로 균형이 잘 잡혀 있는 마부이 나오야를 조작하게 된다. 게임을 클리어 하기 위해서는 신사에서 출발하여 해변을 지나 터널까지 도달해야 하고, 화면 우측의 적색 쇠기 게이지를 노란 색으로 변화시켜야 한다. 미니가란석을 파괴하거나 적을 없애면 색이 조금씩 변하는데, 적을 죽일 때 레벨이 높은 기술로 죽이면 효과 포인트가 더 커지며 오의 마테리아가 나올 확률도 높아진다. 나오야로 졸개 캐릭터를 없애는 테크닉으로는 적에게 접근한 다음, 결계를 치고서 기본공격을 하는 패턴을 사용하는 것이다. 이 패턴은 비교적 간단하고 결계 중에 적이 움직이지 못하기 때문에 2배의 대미지를 줄 수 있는 효율적인 공격이다.

프롤로그

일본을 황폐화시킨 미증유의 대참사가 있은 지 며칠 뒤, 각지에서는 8개의 돌기둥(가란석)을 모으는 요리가미라고 불리는 괴물체가 출현하여 사람들을 습격하기 시작했다. 옛날부터 요리가미를 퇴치하기 위해서 조직된 오방륜의 주술사인 마부이 나오야는 이 대참사가 오방륜을 조직했던 자미선이라고 불리는 자들에 의해 발생했다는 것을 알아내고 자미선의 의향을 알아보기로 한다. 자미선의 목적은 과연 무엇인가? 그 열쇠를 쥐고 있는 문서를 구하기 위해서 나오야는 단신으로 스즈를 향한다.

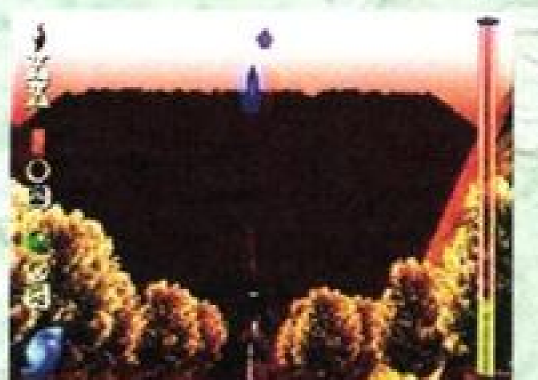
이 스테이지를 처음 플레이할 때에는 미니가란석 중에서 어쩔 수 없이 얻을 수 없는 것이 있다. 이러한 종류는 스테이지를 클리어해서 도약 스테이터스를 올린 다음, 다시 이 스테이지를 실행해야만 얻을 수 있으니 너무 무리하지 말자. 터널로 가는 도중에 나오는 해안가에는 모래를 뿌리는 몬스터가 있는데 이 놈을 없애기는 아주 까다로우며, 이 녀석이 뿌리는 모래에 닿으면 대미지도 많이 받으니 그냥 지나치도록 하자. 터널에 닿으면 나오야는 미즈호라는 여고생과 만나게 되는데 갑자기 가하크가 나타나자, 미즈호가 기절해 버린다. 그러면 나오야와 가하크와의 싸움이 시작된다. 가하크를 물리치는 패턴은 크게 두 가지가 있다. 위력이 센 봉진부로 공격하는 방법과 가까이 접근해서 결계를 친 다음, 직접 공격하는 방법이 있다. 후자의 공격은 스



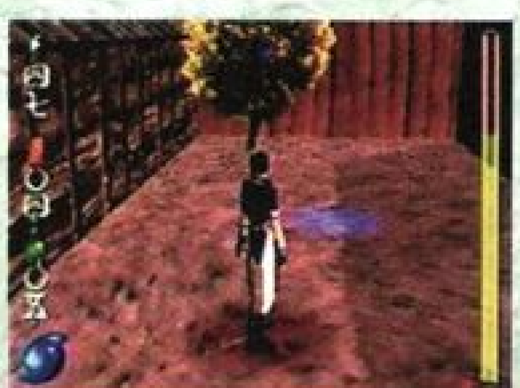
기본은 결계 후, 연타 공격



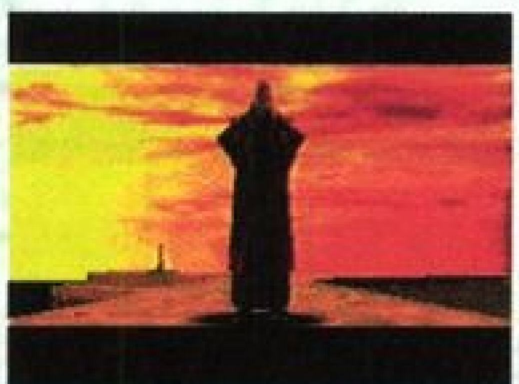
스타트 버튼으로 HP를 확인할 수 있다.



나중에 반드시 먹으러 오자



청색 옹혈. 나오야의 체력을 회복시킬 수 있다



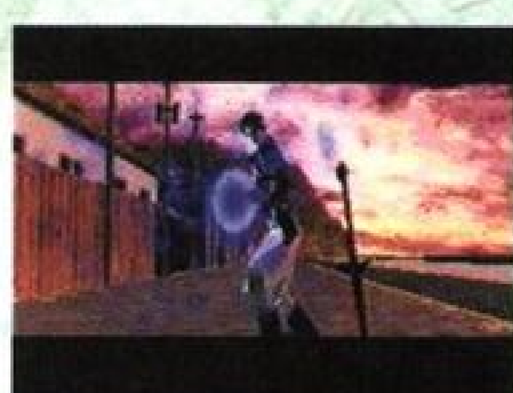
갑자기 나타난 가하크



미즈호는 기절해 버리고…



처음 방어막은 공격판정을 가진다



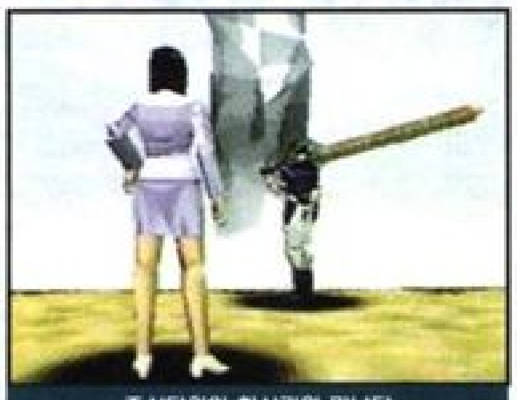
조필살기를 발사하는 나오야

STAGE 2

프롤로그

오방륜에게 처음으로 모습을 드러낸 자미선의 일원인 가하크에게 결국 문서를 빼앗기고 만다. 이 싸움에서 한 여고생을 싸움에 끌어들이게 되지만, 나오야는 검의 힘을 빌어서 그녀를 살려낸다. 자미선의 목적은 문서에 쓰여진 대로 일곱 개의 쇄기를 빼내는 것이었고, 그것이 미증유의 재난을 불러일으킨 것이었다. 나오야는 자미선에게 대항할 수 있는 검을 구하기 위해 시코쿠의 검산으로 향한다. 그리고 반 년후, 지금은 가란석이 하늘에 우뚝 솟은 전설의 땅, 큐슈에서 나오야는 오방륜의 일원인 야시마 다이키와 재회한다.

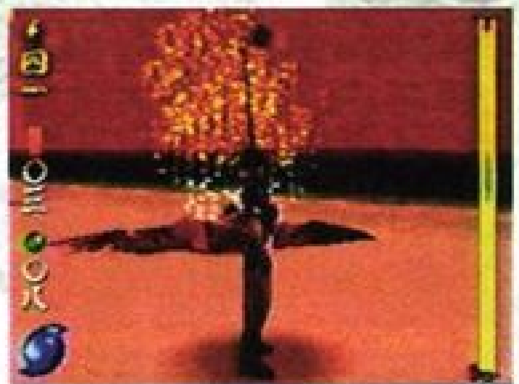
이번 스테이지는 평지 부분과 경사 부분의 두 부분으로 나뉘어진다. 평지 부분은 크게 어려운 점은 없지만, 경사 부분의 경우는 R2, L2 버튼을 사용해서 화면을 상하로 잘 조절하지 않으면 캐릭터 대신 벽만 보이는 경우가 많으므로 가급적 급하게 진행하지 말자. 평지 부분에서는 쇠기 게이지를 노란 색으로 채워야만 경사 부분에 있는 바리케이트가 없어지므로 노란 색이 될 때까지는 통과할 수 없다(빨간 색일 때 다가가면 튕겨져 나온다). 스테이지 끝에 위치한 경사지면에 도착하면 스테이지가 끝나면서 보스 고키(戸起)와 싸움을 벌이게 된다. 기본 패턴은 가하크전과 비슷하지만, 경사가 있기 때문에 문제가 생긴다. 이 게임은 좌우로는 공격의 패턴이 다양하지만, 상하로 공격할 수 있는 것이 점프 공격밖에 없기 때문에 적이 지상에서 조금 떨어진 곳에서 부양하고 있을 경우는 맞지 않는 경우가 발생한다. 그러나 이와 반대로 적은 아군 캐릭터를 향해서 내려 쏠 수 있기 때문에 게임이 어려워지는 것이다. 고키와 싸울 때에는 될 수 있으면 고저차가 없게 만들고 고키가 쇠기파를 주로 사용하므로 스테이터스 화면에서 대 쇠기 방어력을 올리도록 하자. 직접 타격기보다는 봉진부를 사용하는 것이 좋다. 일혈점나 5~6방이면 고키를 무찌를 수 있다.


조사단원인 히사기와 만난다

테이터스 조절화면에서 봉진부 항목이나, 타격항목에 몰아서 현세 기둥조각을 배치하자. 가하크는 주위에 방어막을 펼쳐놓고 공격해온다. 처음 시작하자마자 이 방어막의 공간이 넓어진다. 이때, 방어막 조각들에게 공격 판정이 생기기 때문에 뒤로 백스텝을 한 다음, 우선 멀리 떨어지자. 그러면 가하크가 해안의 제방을 따라 걸어가는데, 쇠기탄을 쏘려고 할 경우에는 멈춰 선다. 이때 R1 버튼을 누른 채 부적 한 장을 사용하는 '일혈점나'로 공격하거나, 접근해서 결계를 친 후, 기본 4연속 공격을 사용하면 된다.

보스전에서는 R1의 역할이 아주 중요하다. 그 이유는 어느 방향에 있어도 R1을 누르고 있으면 보스 쪽으로 회전하기 때문이다. 또한 가하크가 발사하는 쇠기탄을 손쉽게 피하기 위해서는 R1으로 가하크 쪽을 향한 다음, 돌진하면 가하크의 바로 뒤로 돌아가는데 (마치 투명인간처럼) 이때 다시 R1을 누르면 가하크의 뒤를 잡으면서 여러 가지 공격이 들어간다.


도약 레벨을 올리면 전신주 위에도 올라갈 수 있다


이 녀석이 내뿜는 모래를 맞으면 대미지를 받는다


쇠기 게이지를 노란 색으로 채우면, 몸이 반짝거리면서 능력치가 잠깐동안 오른다


미즈호와의 만남

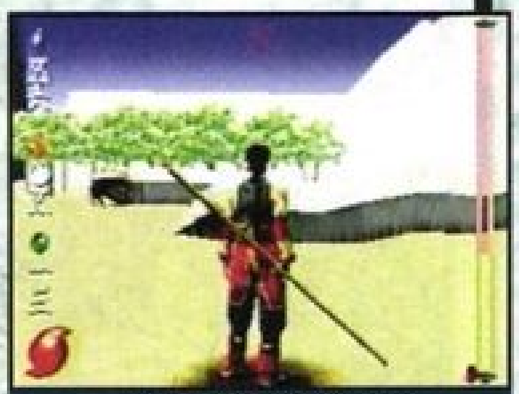

부적 공격인 열혈점나

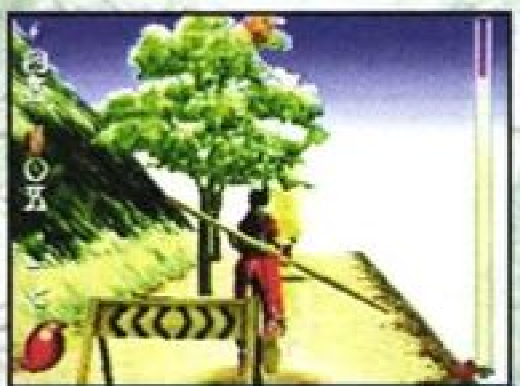

미즈호에게 숨을 불어넣는다

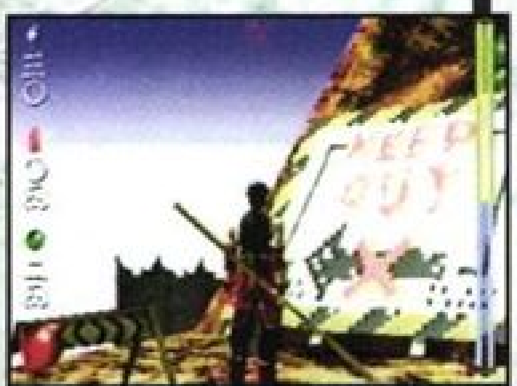

둔해 보이는 야시마



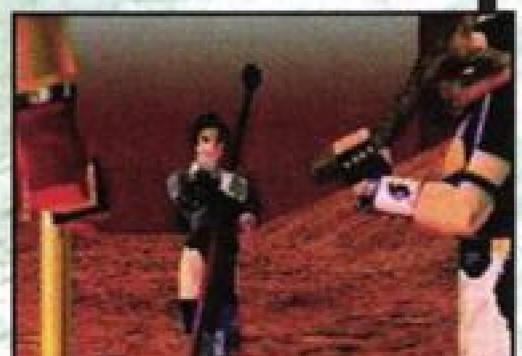
이번 스테이지는 야시마를 사용하자


거대한 유충들, 죽일 수 없다

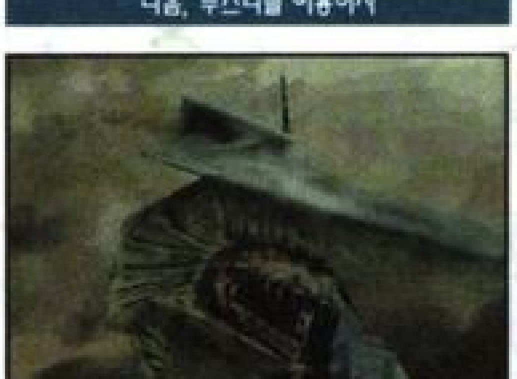

들어갈 수 없는 곳


여기에서 왼쪽으로 내려가자


점프능력이 6 이상 되어야 오를 수 있다. 점프한 다음, 부스터를 이용하자


미즈호와의 재회


야시마의 필살기로 요리하자


용암 속에서 나타나는 고키

STAGE 3

이번 스테이지는 해안선을 따라가면서 여러 가지 장애물을 통과해야 하는 방식으로 되어 있다. 도는 방향은 오른쪽이나 왼쪽이나 상관없다. 장애물은 주로 밑바닥이 아래로 꺼지는 형태이므로 점프나 부스터를 사용해서 피해야 한다. 만일 바다에 빠지면 체력의 10%가 감소하면서 출발 장소에서 다시 시작하게 된다. 이 스테이지에서 사용할 수 있는 캐릭터는 나오야, 다이키, 미즈호의 3명이다. 쇠기 게이지를 황색으로 만든 다음, 등대 사무소에 도착하면 카나메와 전투를 벌이게 된다. 그는 직접 공격력이 올라가는 오의를 사용하여 육탄으로 부딪혀 오기 때문에 R1 버튼으로 그를 향하여 방향을 바꾼 다음, 이쪽도 돌진해서 카나메를 투명인간으로 만드는 피해법이 필요하다. 그 후, 다시 R1을 사용해서 카나메의 뒤를 잡고 결계를 친 다음, 직접 공격이나 일혈점나를 사용하자. 카나메를 쓰러뜨리면 이번 스테이지의 보스인 고도우(戸動)와의 전투에 들어간다.

고도우는 하늘을 날기 때문에 도약 스테이터스를 올려서 싸울 필요가 있다. 지형이 복잡하므로 가능하면 높은 위치에서 싸우도록 하자.


밑바닥이 꺼지므로 주의!


어떻게 해야 저걸 얻을 수 있나…


평지에서 싸우면 더욱 유리하다

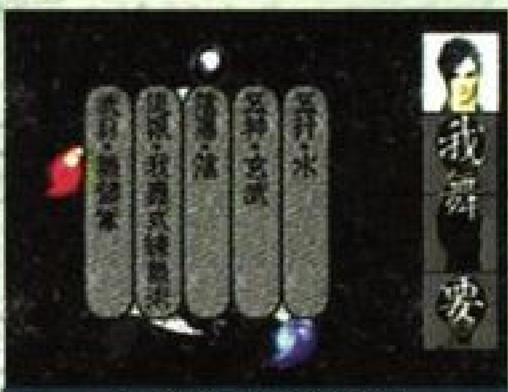

점프 후, 킥으로 공격

프롤로그

일곱 개의 쇄기를 보호하기 위해 큐슈에서 아시마와 합류한 나오야는 반년 전에 목숨을 구해준 적이 있는 미즈호와 다시 만난다. 그런데 쇄기를 노리는 거대한 요리가미가 갑자기 나타나서 3인은 이에 맞서 싸우게 된다. 하지만 이러한 노력에도 불구하고 결국 쇄기는 뽑히게 된다. 나오야와 아시마, 그리고 미즈호는 급히 큐슈를 뒤로 하고 현해탄에 위치한 오키노지마로 향한다. 이 섬에서 나오야 일행은 요리가미 퇴치를 부탁하는 한 남자와 만나게 되는데….


가부에게 돌진한 다음, R1으로 뒤를 잡자


가부를 요리가미로 오해하는 3인


보스전에서는 가부를 이용하자


이번 스테이지의 보스


안론과 격론을 펼치는 4인


네 명이 떠난 후 섬은 파괴되어 버린다

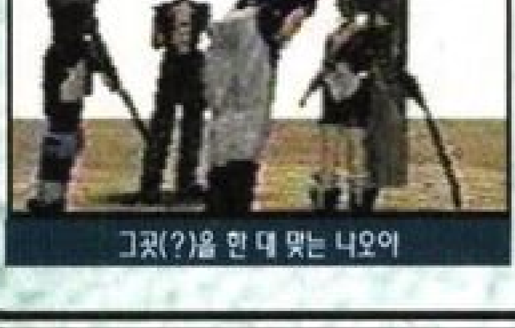
프롤로그

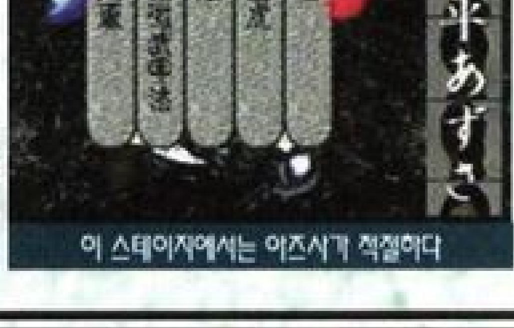
오키노지마에 도착한 나오야 일행은 서로 오해하는 바람에 퇴마사인 가부 카나메와 싸우게 된다. 그러나 자미선의 일원인 안론의 출현으로 사태는 갑자기 돌변한다. 자미선의 부하인 고도우를 물리친 나오야들은 안론으로부터 쇄기의 역할은 금문( )을 봉하는 것이라는 사실을 알게 된다. 자미선의 진정한 목적은 금문을 나타나게 하는 것이었던 것이다. 안론이 물러나자, 쇄기는 지켜진 것으로 보였다. 하지만 오키노지마에서 돌아오는 동안 나오야 일행이 발견한 것은 바로 안론에 의해서 뽑혀진 쇄기였다.

STAGE 4

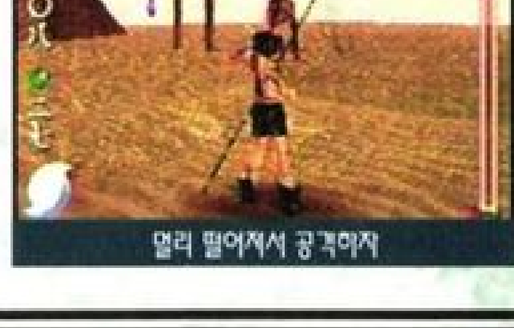
이번 스테이지는 사막을 무대로 미로가 펼쳐지는 스테이지이다. 원거리 공격이 가능한 아즈사가 사용하기 편하며 이 경우 왕기 공격 스테이터스가 높으면 한 번에 쏠 수 있는 화살 수가 많아진다. 적들 중에 형체가 없는 종류가 있는데 이들은 상대하기 곤란하므로 그냥 못 본 척 하는 것이 좋다. 자세한 진행은 지도를 참조하도록 하자. 보스가 있는 곳까지 진행하면 사용 캐릭터를 바꿀 수 있다. 나오야를 선택한 다음, 왕기 스테이터스와 독 공격을 해소하기 위해서 봉진부를 여러 장 올리자. 공격은 원거리에서 부적 한 장을 소비하는 일점혈라나 왕기탄으로 견제하면 된다. 결계에 걸렸을 때에는 방향키를 연타하면 더 빨리 풀려나올 수 있다. 보스의 뇌격파는 매우 강력하지만 유효거리가 짧기 때문에 먼 거리에서 싸우면 큰 피해는 없을 것이다. 보스를 격파한 다음, 인프가 나타나지만 어떻게 해서든 한 대만 때리면 곧 물러난다.

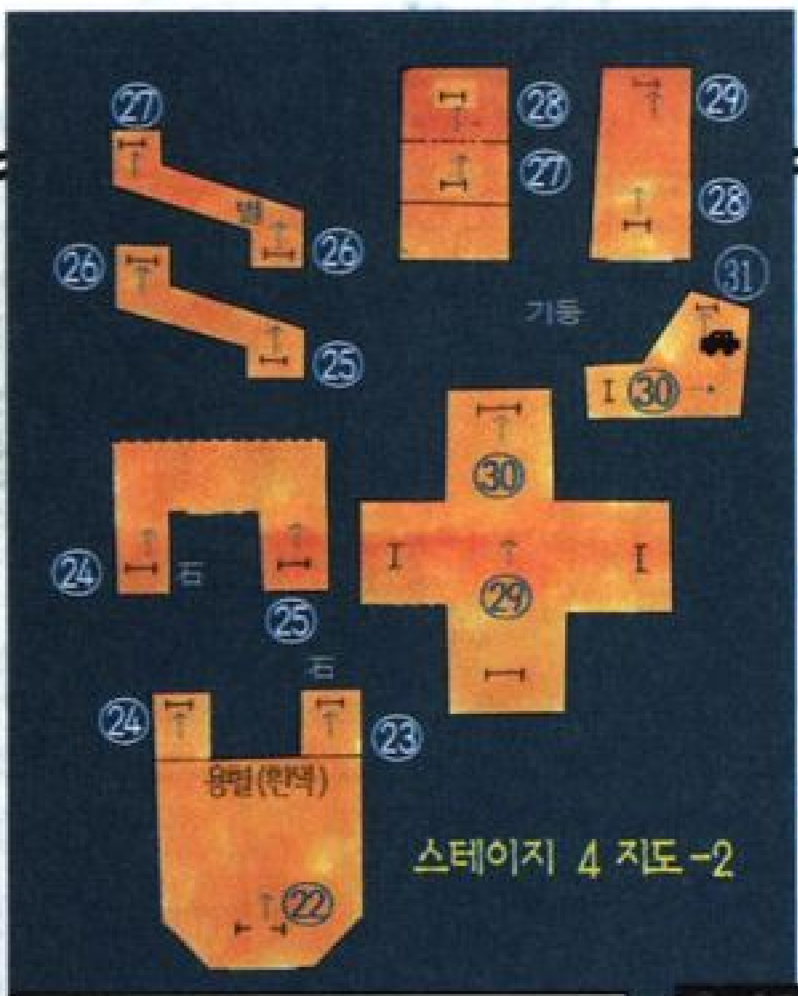

비이! 비이!


그곳(?)을 한 대 맞는 나오야

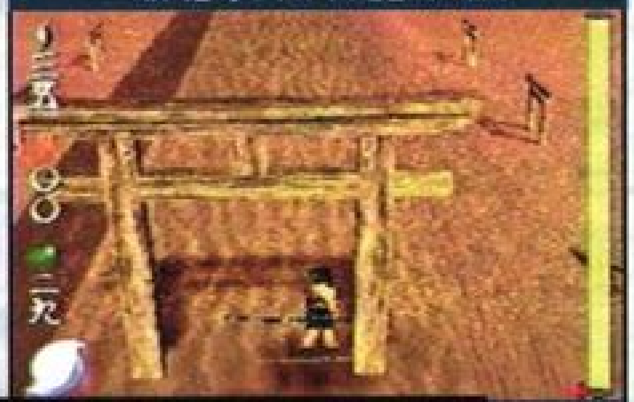

이 스테이지에서는 아즈사가 적절하다

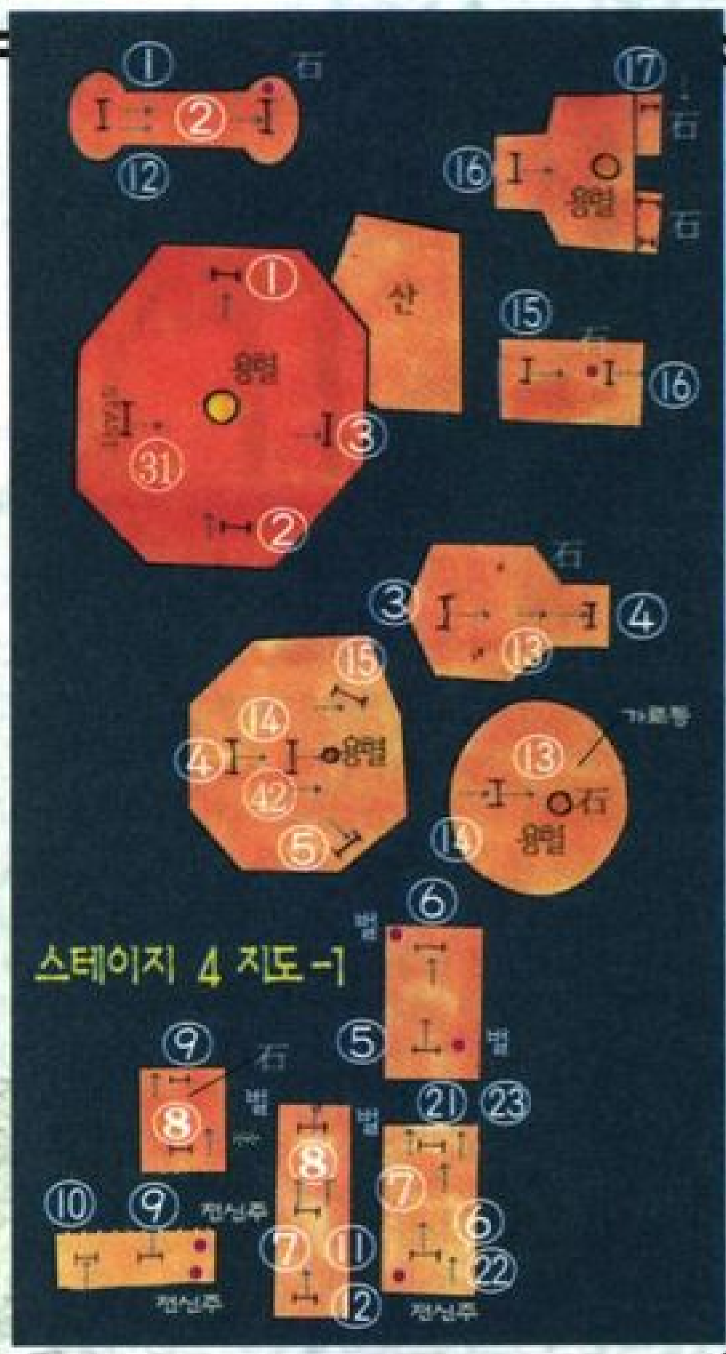

왕기 공격능력이 높으면 화살 수가 많아진다


멀리 떨어져서 공격하자

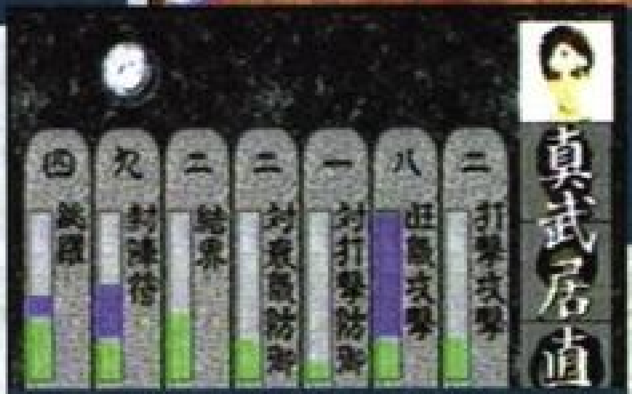



이곳에는 형체가 보이지 않는 적도 있다


이곳에서 보스를 만날 수 있다. 오른쪽 두 번째 문으로 들어가자




또다시 뽑혀진 쇄기



나오야로 왕기와 봉진부 능력을 올리자.
봉진부는 독 헤스를 위해서 필요

STAGE 5

프롤로그

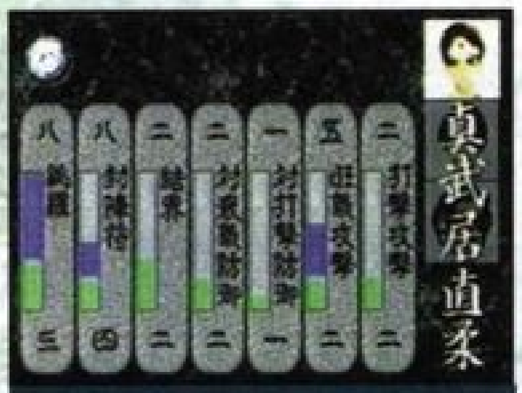
11살의 주술사인 아즈사와 합류한 나오야 일행은 사막의 미로에서 쇄기를 지키는 미즈미라는 소년과 만난다. 하지만 인후의 부하에게 급습을 받아 저항할 틈도 없이 쇄기가 뽑혀져 버린다.
사에가미 야토의 도움으로 가까스로 궁지에서 벗어나지만, 금문이 나타난다. 금문이란 현세와 상세를 잇는 금단의 존재인데 이 문이 열릴 때, 현세에는 멸망이 찾아온다고 한다. 야지마는 후지산으로, 나오야는 나라를 향한다.

이번 스테이지에서는 처음부터 보스전으로 들어간다. 그러나 도시 여기저기에 가란석이 널려있기 때문에, 우선 가란석을 파괴한 다음, 사도(?)와 싸우자. 시가지에 나타난 보스는 HP가 3600이지만, HP가 500이하로 되면, 공격력이 세진다. 타격 면적이 넓기 때문에 부적 한 장을 소비하는 일혈점라나와 원거리에서의 왕기 공격, 접근전에서의 기본 공격 등의 공격이 아주 잘 먹힌다.
그러므로 빌딩에 오르기 위한 점프 스테이터스만 올리면 된다. 보스를 무찌르고 사당으로 무대를 옮기면 히후미를 고를 수 있다. 여기에서 쇠기 게이지를 노란 색으로 채우고 나서 사당 안에 있는 파란 가란석을 파괴하면 가하크가 다시 등장한다. 나오야로 왕기 게이지와 만일을 대비하여 왕진부수자를 8이상으로 만들고 싸움에 임하자. 가하크와의 기본 패턴은 결계 후 기본 공격이며 가하크가 한 곳에 오래 머물러 있으면 일혈점라를 사용하자. 스테이지 1처럼 방어막이 펼쳐지면 공격판정을 가지며 결계로 가하크를 봉쇄하면 방어막은 원위치로 되돌아온다.


치료를 돕는 히후미


시구에 나타난 사도(?)

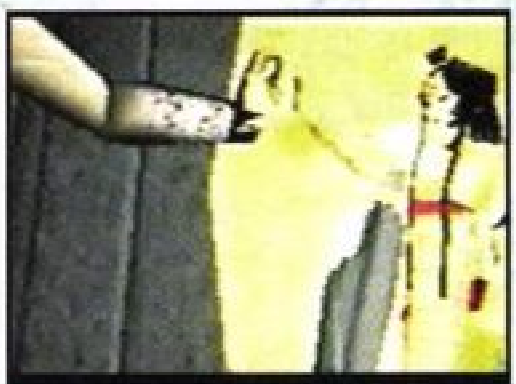

처음부터 바로 보스전이다



이곳에서는 점프력이 중요하다


원거리에서 왕기탄으로 공격하자


부적으로 치료하는 것도 중요

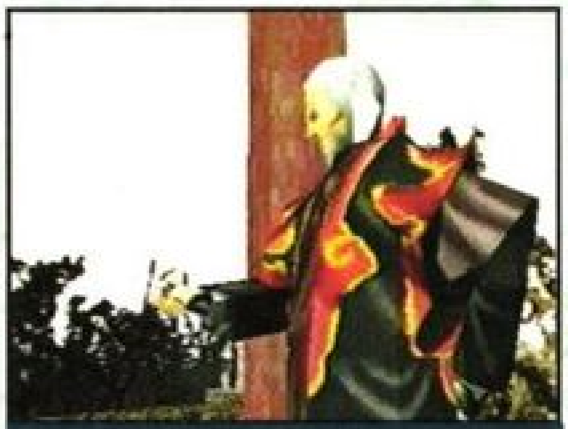

나미와 수경(水鏡)으로 대화하는 사에가미


쇠기 게이지를 노란 색으로 만든 다음,
사당으로 들어가자





쇠기 게이지를 노란 색으로 만든 다음, 사당으로 들어가자



다시 등장한 가하크



가하크를 물리치면 오신에 대해서 설명해준다

STAGE 6

프롤로그

5번째 주술사인 스도우 히후미와 합류하기 위해 도심을 지나는 나오야 일행 앞에 거대한 요리가미가 나타난다. 이때 사에가미 야토는 수경에 비친 나미 공주와 신비한 교감을 교류하고 있었다. 요리가미를 물리친 나오야 일행은 다음 날 아침에 히후미와 합류한다. 그러나 1년이 지난 지금 다시 모습을 드러낸 가하크에 의해 방해를 받는다. 이때는 크리스마스 이브. 설치된 가란석 기둥을 파괴하기 위해 급파된 이지스 함대의 모습이 보인다. 한편, 사건의 근원지인 후지산에 집결한 오방룡을 기다리고 있던 것은 쇄기에 달라붙은 가혹한 선택이었다.

이번 스테이지는 크게 산중 미로와 산속 보스 스테이지의 두 가지 무대로 나뉜다. 첫 번째 무대는 외길 통로로 비교적 간단하다. 다만 통로 중간에 있는 얼음 동굴에서 헷갈려서 길을 제대로 못 찾는 경우가 있다. 이때에는 R2, L2 버튼으로 화면을 조절하면 쉽게 찾을 수 있다. 야시마를 선택하여 점프와 왕기 스테이터스를 올린 다음, 첫 번째 필살기를 사용하면서 진행하면 비교적 쉽게 보스에게 갈 수 있다. 그러나 문제는 보스. 이 보스는 다양한 공격을 구사하는 것도 아니고 그다지 빠르지도 않지만, 주위 여건이 가혹하기 때문에 아마 이 게임에서 가장 어려운 스테이지가 아닌가 싶다. 이 보스는 고개를 넘어서 맞은 편 평지 쪽으로 서서히 후퇴하는 이동 페이스를 갖는다. 그러므로 미리 이 위치에 가서 잠깐 기다리자. 이때 살펴야 할 것은 보스와 캐릭터와의 높이다.
중거리에서 왕기탄이 맞을 높이일 경우에는 왕기탄을 한 발씩 발사하자. 이때, 적의 쇠기탄을 타이밍에 맞게 튕겨내면 오히려 적 보스가 이것을 맞게 된다. 그러나 보스가 위로 뜨거나 아래로 내려간다면 일단 그 자리에서 벗어나야 한다. 여기에서도 봉진부와 왕기 스테이터스를 올리도록 하자.



가란석을 파괴하려는 이지스 함대



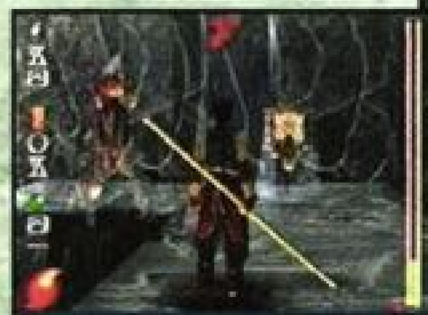
캐틀숭을 부르는 미즈호



그러나 이 녀석이 나타나서 분위기를 깨버린다



후지산 기슭에 모인 5인



투명해서 길이 잘 안 보이는 경우도 있다



이 녀석은 직접 공격으로는 위험하다



갑자기 나타난 다테시나 사에



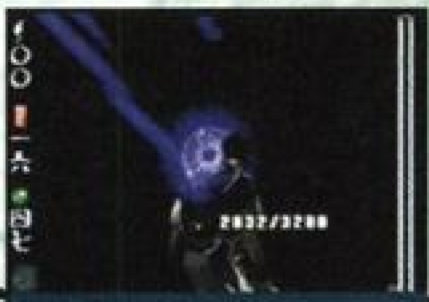
다테시나의 좋은 효과가 없었다



잘 도망다니고 잘 쏘자(?)



미리 이곳에서 기다리자



보스의 쇠기탄을 타이밍에 맞게 튕겨내면 적보스가 이것에 맞는다



주문을 외우는 야시마



신은 무너지는 데 칼이 빠지지 않는다

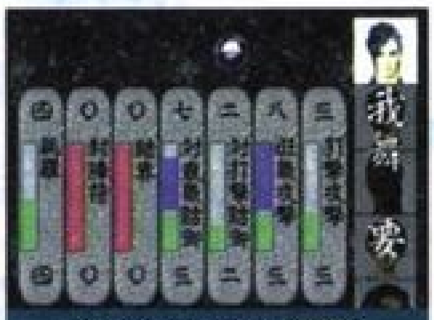
프롤로그

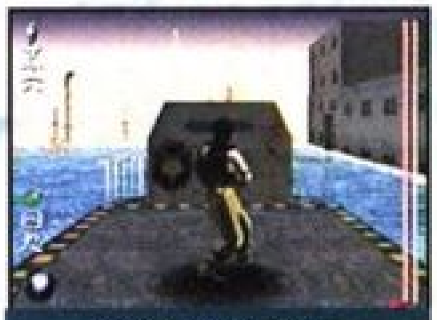
후지산에서 간신히 도망쳐 나온 나오야 일행은 그곳에서 쇄기의 소재와 나오야의 검인 아라하바키의 봉인된 힘에 대해서 알게 된다. 그러나 그 봉인된 힘을 해방하기 위해서는 나오야가 스스로 쇄기를 뽑지 않으면 안되었다. 배를 타고 지하동굴에 도착한 나오야 일행은 그곳이 예전에 고천의 민족이 살던 도시였다는 것을 알게 된다. 하지만 그곳에는 살아있는 것이 아무 것도 없었다. 야시마의 밀교술법의 도움으로 아라하바키의 봉인을 푼 나오야는 붕괴되는 도시에서 탈출하고 다음 목적지로 향한다.

STAGE 7

스테이지 7의 전반부는 강제 스크롤 스테이지로 배를 타고서 진행하게 된다. 여기에서는 우선 쇠기 게이지를 반정도 채워야만 다음 무대에서 고생하지 않는다. 수(水)의 오행을 가진 가부로를 선택해서 진행하면 쉽게 도달할 수 있다. 등장하는 적을 죽이기는 매우 어렵기 때문에 될 수 있으면 많은 미니가란석을 부숴서 게이지를 채우도록 하자. 다음 무대에서는 적은 등장하지 않지만, 가장 어려운 곳 중의 하나로 점프에 능숙해야 하며, 제어를 잘 해야만 한다. 또한 점프 도중 번개에 맞으면 그대로 강물에 빠지기 때문에 운도 따라 주어야 한다. 여기에서 해야 할 일은 미니가란석을 깨뜨려서 쇠기 게이지를 노란 색으로 만든 다음, 맞은 편 입구까지 도달하는 것이다. 이번 스테이지에서는 보스가 등장하지 않는다. 스테이지 6에서 체력이 너무 소모되었으면 배 뒤편에 있는 용혈을 사용하여 HP를 채우자.


무허가 정물이비 히시기

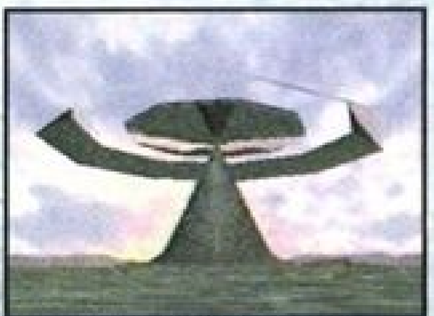

이 스테이지는 가부가 적합하다

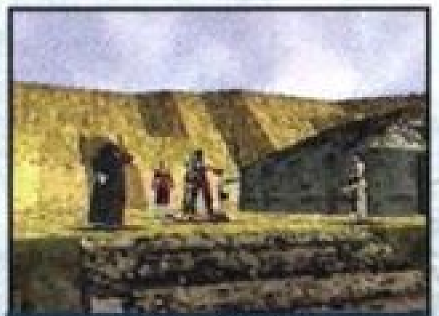

배로 진행되는 강제 스크롤


처치하기 어려운 적들


가란석을 부술 수 있는 데로 부수자


갑작스러운 공격을 받는 미즈호


보트가 갑자기 빨려 들어간다


갑자기 나타난 사미선


부서지는 요리가미

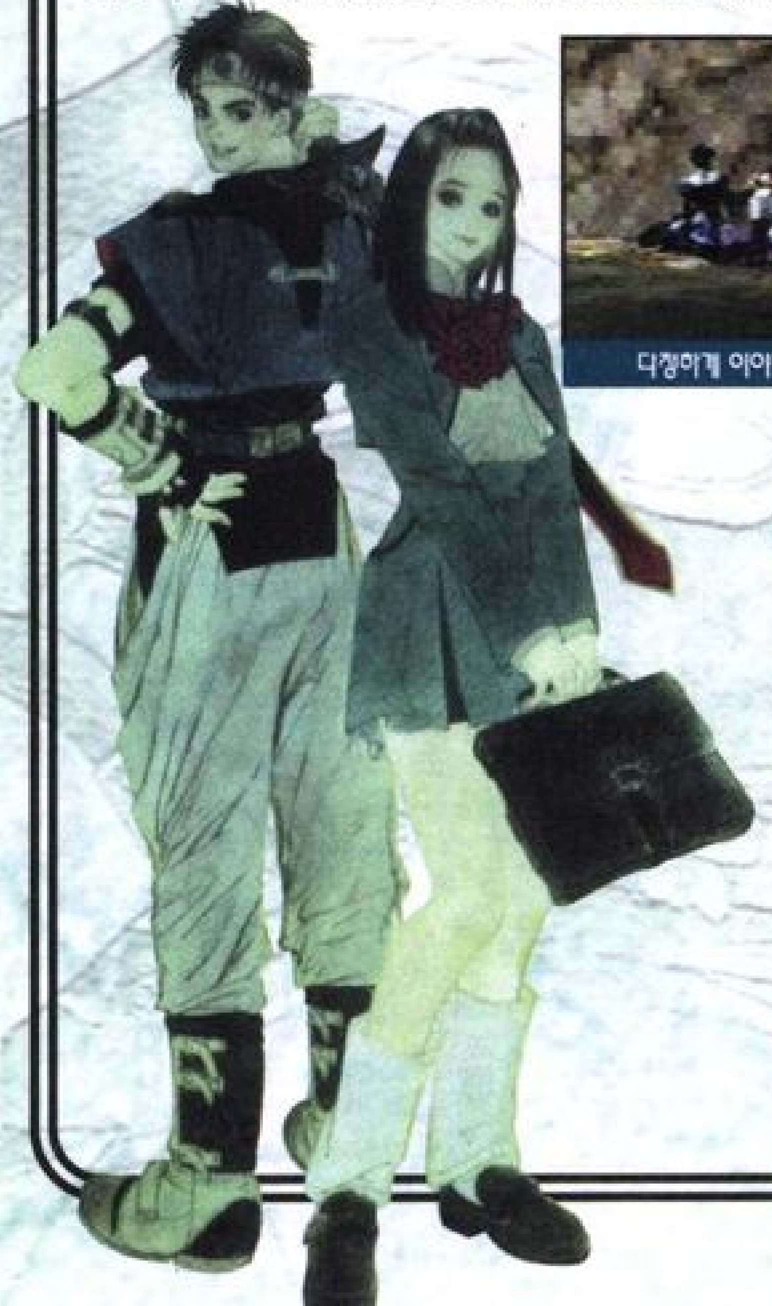


STAGE 8

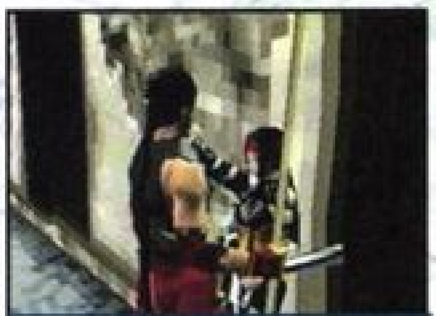
프롤로그

가란석이 나타나는 바람에 수몰된 시카지마. 그 하늘을 뒤덮은 것은 거대한 원반형 물체인 요리가미였다. 나오야 일행은 가부와 다시 만나게 되는데, 여기서 그의 사명이 시카지마 신관에 모셔져 있는 요석의 보호였다는 걸 알게 된다. 자미선이 정말로 찾고 있던 것은 비시(非時)의 열매였다. 불로불사의 존재가 알려지자, 신(臣)문서, 일곱 개의 쇄기, 금문, 상세, 고천의 민족이 하나로 엮어지게 된다. 요리가미의 태내에서 나오야는 쇄기를 뽑아내고 나오야의 필살기로 내부에서 일도양단(一刀兩斷)해 버린다. 그리고 그들은 마지막 쇄기가 있는 센다이로 향한다.

가하크에게 조종받는 야토와 먼저 싸우게 된다. 야토의 몸통 공격은 체력의 3할을 깎아내기 때문에 정면 공격보다는 측면으로 돌아서 접근한 다음, 결계를 치고 기본 공격의 패턴으로 차근차근 야토의 에너지를 없애자. 봉진부와 결계 스테이터스의 수치를 올리면 나오야로 싸우기가 편하다. 야토를 물리치면, 나미 공주 그리고 가하크가 차례로 나타난다. 결국 가하크에 의해 마지막 쇄기가 뽑히고 무대는 바뀌면서 가하크와 결전을 벌인다. 야시마와 가하크의 대전에서는 싸울 필요는 없고 계단 끝까지 다다르면 나오야가 평지에서 가하크와 싸운다. 야시마의 점프 레벨을 7로 만들어 놓으면 쉽게 계단 끝까지 오를 수 있다. 드디어 가하크와의 마지막 결전이다. 가하크의 HP는 6800이나 되므로 나오야의 봉진부와 왕기 스테이터스를 최대한 올리자. 가하크의 공격은 쇠기탄 공격, 유도 쇠기탄 공격, 탄환 공격의 3종류로 나눌 수 있는데, 탄환공격은 방어를 해도 에너지가 줄지 않는다.




다정하게 이야기하는 두 사람


조금은 이상한 분위기


사에가미 야토와의 싸움


물리치면 나미 공주가 나타나고…


뒤이어 가하크도 등장한다


이 계단을 따라 올라가자


저곳이 바로 목적지다!


가하크의 탄환 공격


가하크의 유도 쇠기탄


가하크의 최후

STAGE 8

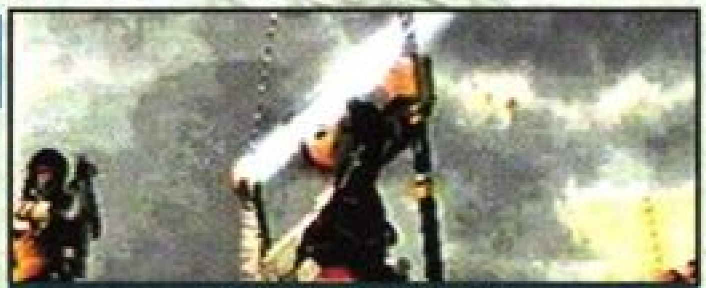
프롤로그

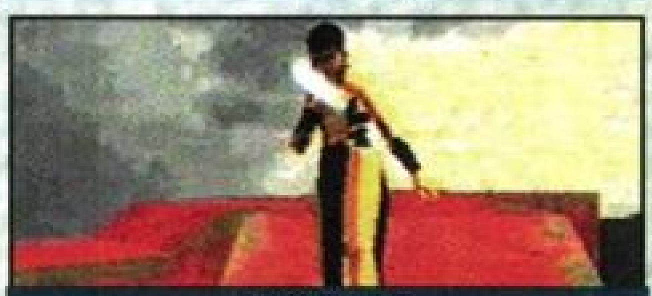
가란석에 의한 지각변동으로 센다이시는 막대한 피해를 입었다. 나오야 일행은 폐허가 된 마을에서 가하크에 의해 조종된 사에가미 야토와 싸우게 된다. 야토를 쓰러뜨리자, 나미 공주가 갑자기 나타나고 잠시 후, 가하크도 세 번째로 등장한다. 가하크는 오오가 성적에 묻혀져 있는 마지막 쇄기를 뽑아 버린다. 이때 일본의 상공은 쇄기 일곱 개가 빛나고 있었다. 모든 쇄기가 뽑혀버린 지금, 금문이 출현하는 것은 시간문제였다.

이곳에서는 인푸와 두 번 싸워야 한다. 첫 번째는 히후미로, 두 번째는 나오야로 싸우게 되는데 히후미로는 점프한 다음, 실 공격으로 인푸의 HP를 2000정도 줄이면 다음으로 넘어간다. 인푸의 탄환 공격은 방어하면 뒤로 약간 밀리기만 할 뿐, 에너지는 줄지 않지만, 쇠기탄과 그물망에 의한 공격은 적지 않은 피해를 입히므로 방어해서 그 피해를 감소시켜야만 한다. 봉진부의 수치를 늘려서 HP가 많이 줄었을 경우에는 부적을 여덟 장 사용하는 팔극천지를 사용하여 에너지를 회복하자. 점프 후에 떨어질 때는 공격 버튼을 눌러야만 인푸에게 대미지를 줄 수 있다. 이제 중간 데모 화면을 거쳐서 나오야로 결전을 펼치게 되는데 히후미로 싸울 때보다 훨씬 힘들다. 나오야가 마지막으로 얻은 세 번째 초필살기를 4방 정도 맞춰야 하는데, 이 공격은 나오야의 HP가 160이 줄어들면서 인푸에게 약 1200정도의 피해를 입힌다. 적색 용혈에 들어가거나, 부적 5장을 사용하는 오망성력을 이용하여 인푸의 공격을 무효화시키면서 공격하면 수비부담을 조금 줄일 수 있다.


7번째의 쇄기가 뽑혔다


히후미와 인푸와의 결전


이즈시는 분노의 화살을 날린다


화살에 맞은 인푸


이즈시에게 시선을 집중시킨다


이즈시 대신 맞아주는 가부

LAST STAGE

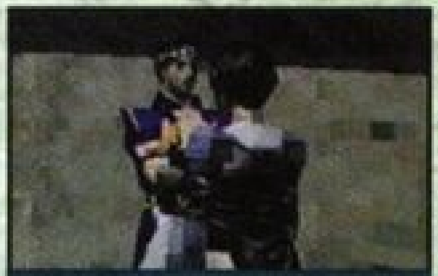
프롤로그

안론에 의해서 마침내 금문이 나타난다. 그와 동시에 나미 공주도 자미선에 의해 봉해졌던 에나의 땅에서 부활한다. 현세의 기둥을 감싸는 왕기와 순기의 순환으로 삼라만상의 이치가 정해지는 것이다. 나미 공주의 소원은 자미선이 12,000년 전에 파괴한 현세의 기둥을 재생하여 왕기를 상세로 보내는 것이다. 현세의 기둥을 재생시키는 이유는 이 나라가 파국으로 치닫는 것을 막기 위해서, 그리고 안론과의 결전을 치르기 위해서이다. 오방률은 시작의 섬, 에나의 땅을 향해 무거운 발걸음을 옮긴다.

이번 스테이지에서의 첫 번째 무대는 안론에게 가기 위한 경계지역이다. 우선 쇠기 게이지를 노란 색으로 바꾸기 위해서 요리가미와 미니가란석을 파괴하자. 다음 무대에서 이 게임이 끝나기 때문에 일단 게이지가 노랗게 되면, 다른 것은 볼 필요도 없이 곧장 직진하여 중간보스에게 향하자. 이번 스테이지에서는 아시마 다이키를 사용하면 편리하다. 중간 보스도 아시마의 첫 번째 필살기인 염독락이나 두 번째 필살기인 대염독락을 사용하면 손쉽게 처리할 수 있다. 두 번째 무대는 나오야와 안론의 1대1 대결로 이어진다. 게임은 이제 거의 절정에 이르는데, 나오야는 능력 스테이터스의 상승 없이 기본 능력으로만 싸워야 한다. 제일 간단한 방법은 나오야의 세 번째 초필살기를 사용하는 것으로 2번만 제대로 맞추면 다음 라운드로 넘어갈 수 있다. 상황은 역전되어 이번에는 모든 능력치가 최고로 된 상태에서 안론과 죽을 때까지 싸운다. 적색 용혈에 들어가거나, 부적 다섯 장을 사용하는 오망성력을 이용하여, 안론의 쇠기탄을 무효화시키고 가까이서 기본연타공격으로 요리하면, 마지막 보스치고는 정말 쉽게 죽일 수 있다.


현세와 상세를 잇는 의식


이루어진 사랑


웃기는 콤비

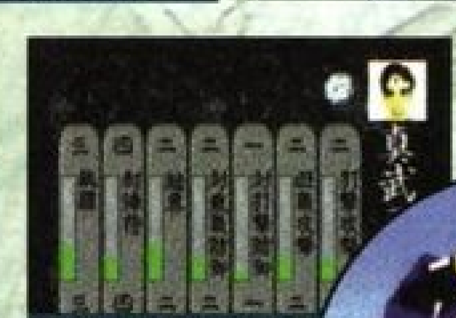

서로를 걱정해 주는 두 사람

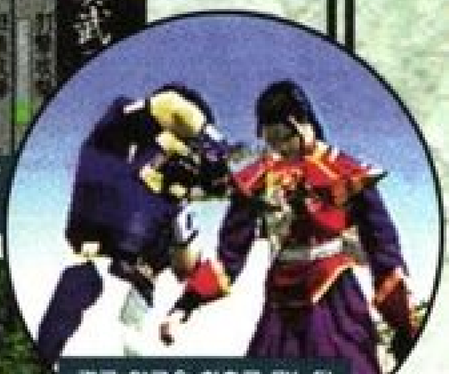

곧 사라지는 두 사람


쇠기 게이지가 노란 색으로 바뀌면 맞은편으로 빨리 가자


결계를 푸는 5인

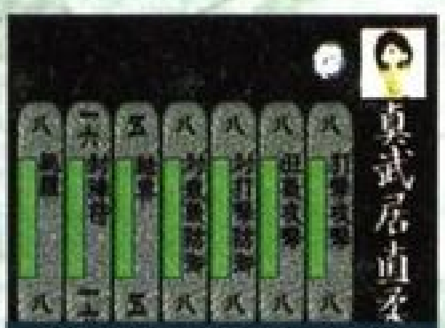

중간 보스는 아시마의 초필살기로 손쉽게 처리


나오야는 기본수치로 안론과 싸운다


결국 안론은 최후를 맞는다


세 번째 초필살기를 두 번만 맞추자


마지막 결계는 풀리고…


이번엔 모든 능력이 최고치로 파워업


최후의 전투


이들이 싸웠던 자리에 생명의 나무가 자라면서 이야기는 끝난다

킹 오브 파이터즈 '97



제작사 : SNK
장 르 : 5월 28일
발매일 : 대전액션
발매가 : 5,800 엔

가정용으로는 새턴판으로 먼저 발매되어 많은 플스 유저들의 마음을 아프게 한 SNK가 드디어 플스판 KOF '97을 발매했다. 게임을 아무리 모르는 사람이라도 이 게임을 모르는 사람은 거의 없을 정도의 대작. 이에 챔프는 전 캐릭터의 기술과 연속기를 정리해 보았다.

K. 기본 시스템 '97

KOF는 3대3 배틀

3명의 캐릭터로 팀을 만들어 먼저 상대방의 캐릭터를 전원 쓰러트리는 쪽이 이기는 시스템. 상대편을 쓰러트리면 남은 시간에 따라 약간의 체력이 회복.

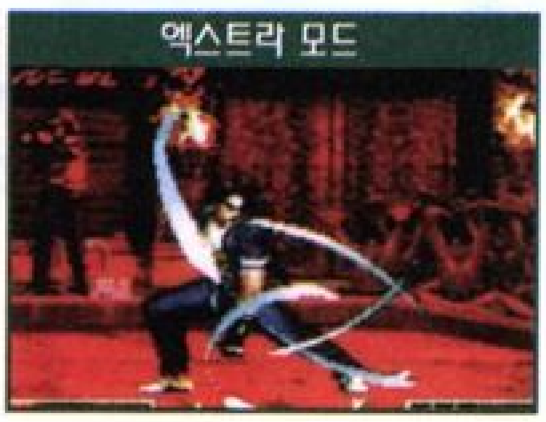
팀 에디트

KOF는 총 29명+6 중에서 3명의 캐릭터를 골라 팀을 만들 수 있다. 하지만 엔딩과 스토리를 재대로 즐기려면 반드시 초기 설정된 팀으로 플레이해야 한다

* 단! 특수한 에디트로 특수한 엔딩을 볼 수 있는 경우가 있다.

① 이오리, 쿄, 치즈루의 3신기 팀.
② 마이, 킹, 유리의 구 여성팀
③ 테리, 쿄, 료의 트리오
④ 랄프, 클라크, 아테나의 아이돌 수호팀

엑스트라 모드



KOF '94, '95 의 시스템을 기본으로 한 것. 초보에게 적합하다. AB로 공격회피가능. 파워 게이지를 임의로 모을 수 있고, 파워 MAX상태나, 또는 체력 점멸시에 초필살기의 발동이 가능하다.

어드벤스드 모드



KOF '96의 시스템을 개량한 모드로 필살기나 공격을 통해 게이지를 올



린 후 플레이어의 임의로 파워 MAX상태로 하는 것이 가능하다. 이 파워 게이지는 3단계까지 모을 수 있다. 또한 전방 대시(달리기), AB를 통한 전, 후방 구르기, 대점프, 소점프가 가능하다.

기타 특수 행동

① 가드 캔슬 : 공격 가드중 AB로 상대방의 공격을 회피. CD로 가드캔슬 공격을 하는데 아주 중요한 시스템이니 꼭 마스터할 것.
② 잡기 회피 : 잡기를 당할 때 커맨드 방향 버튼 아래쪽, AB로 회피가 가능.
③ 카운터 : 상대방의 공격 중 자신의 공격이 히트하면 나옴. 추격타가 들어가는 경우가 많다.
④ 크리티컬 히트 : 주로 신고나 랄프에게 잘 나오는 것으로 보통 공격보다 많은 대미지를 줌.
⑤ 가드 크러쉬 : 가드만 하고 있으면 나오는 시스템. 말 그대로 가드가 풀린

다. 필살기나 강공격은 7-10회. 약공격은 15-20 회정도 막으면 발생된다.
⑥캐릭터 상성 : KOF '97 에서는 에디트시 캐릭터 상성이 존재한다. 상성은 선택화면시 C버튼을 누르고 있는 것으로 확인이 가능하며. 상성이 좋으면 원호공격이 잘 이루어지고 어드벤스 모드라면 게이지가 한 칸 더 찬다. 보통이면 모든 것이 보통이고 상성이 나쁘면 원호는 '꿈깨라'이며. 어드벤스 모드라면 게이지가 모조리 사라져 버린다.

이로서 KOF의 기본 시스템을 간단하게나마 정리해 보았다. 자 이제부터 각 캐릭터의 기술과 연속기에 대해 정리해 보기로 하겠다. 그냥 연속기 입력이야 다들 아는 사실이니 생략하고 우선 좀더 고난이도의 연속기를 위한 여러 가지 팁들을 소개하고자 한다.

단축 커맨드

KOF '96에서는 초필들만 가능했던 것이 이번에는 보통 필살기까지 가능해져서 상당히 중요하다. 대표적인 것만 정리하면 다음과 같다.

정식 커맨드	단축 커맨드
←↙↓↘→	↙→, ←↓→
→↘↓↙←→	↘↙→, →↙→, ↘→
→←↙↓↘→	↘↙→, →↙→
↓↘→↓↘→	↓↘↓↘→
↓↙←↙→	↓←→
↓↙←↙↓↘→	↓↙→

특수기를 캔슬하자

KOF '97의 연속기의 묘미라 할 수 있는 요소로 얼핏 봐서는 안 이어질 것 같은 연속기들도 연계가 가능케 하는 기술. 간단히 말해 각 캐릭터의 특수기를 캔슬해서 필살기를 넣는 것이다(대표적인 것이 테리의 무한차지).

커맨드 선입력, 중복 커맨드를 쓰자

말그대로 KOF에는 동일한 커맨드로 원거리와 근거리의 기술을 다르게 쓸 수 있는 기술이 있다. 그리고 커맨드 입력 후에는 약간의 기억시간이 존재하므로 이를 이용하여 연속기를 다양하게 구사할 수 있다.

K.O.F '97 기본동작

A	약한 손 공격
B	약한 발 공격
C	강한 손 공격
D	강한 발 공격
CD	날리기 공격 (단, 점프 CD는 중단이 아닐 경우가 있다.)
S (스타트 버튼)	도발 (캐릭터에 따라 특수한 경우가…)
←, ←	백 스텝
제자리 점프나 백 점프 상태에서 ←	공중 가드
← + AB	도발에서 기본자세로 복귀
↓ + ABCD	도움받기(1. 상성이 좋고 2.아군이 화면안에 있고 3. 아군이 아직 쓰러지지 않았을 때)
→, →	달리기 (앞으로 유지하면 계속 달림)
AB	구르기
잡힐 때 AB 또는 ↓+ A/B/C/D	잡기 회피
다운될 때 AB	낙법



주인공 팀



쿠사나기 쿄

캐릭터 상성 ○: 신고 ×: 이시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기

팔철	가까이 →/← + C
일철 엎어치기	가까이 →/← + D
외식 굉부양	→ + B
외식 나락 떨어뜨리기	점프, ↓ + C

필살기

팔백팔식	↘+ D
백식 귀신태우기	→↓↘ + P
R.E.D Kick	←↓↙ + K
이백십이식 금월 양	→↘↓↙← + K
칠십오식 개	↓↘→ + K*K
백십사식 황물기	↓↘→ + A
백이십팔식 구상	(황물기 도중) ↓↘→ + P
백이십칠식 팔장	(구상 도중) P
백십오식 칠뢰	(구상 도중) K
	(황물기 → 팔장 도중) K
외식 겹쳐 뚫기	(황물기 → 팔장 도중) P
백십오식 독물기	↓↘→ + C
사백일식 죄읊기	(독물기 도중) →↘↓↙← + P
사백이식 벌읊기	(죄읊기 도중) → + P
구백십식 꿔잡기	↓↙← + P (반격기)

초필

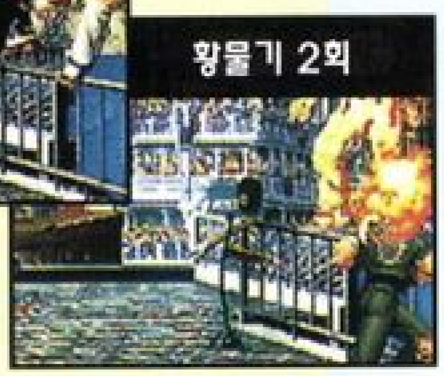
비오의 이백팔식 대사치	↓↙←↙↓↘→ + P
	(누르면 지연, A 하단 무적, C 상단 무적)
무식 최후결전오의(삼신기의 하나)	↓↘→↓↘→ + P(명중 후 C연타하면 도발)



캐릭터평

전작보다 기술이 다양해지고 스피디한 공격이 어울리는 쿄, 하지만 필살기들의 딜레이가 늘어난 점이 단점이다. 하지만 엄청난 파워를 자랑하는 다양한 콤비네이션과 연속기들은 쿄를 충분히 강하게 한다. 연속기의 기점은 점프 강공격이나 아니면 앉은 상태에서의 P나 K를 이용해서 시작하자. 상당한 손놀림과 단축 커맨드의 마스터가 필수.


칠십오식에서


황물기 2회

연속기

① 점프 공격 - 하단 약발 - 서서 강펀치 - 각 필살기나 초필
② 점프 공격 - 서서 강손 - 강 칠십오식 개 X2 — 금월 양이나 대사치
③ 강 칠십오식 개 - 기본기 캔슬 - 강칠십오식 개…
④ (구석) 강칠십오개 - 황물기 - (기본기캔슬) 무식
⑤ (구석, 맥시멈) 강칠십오개 - ↓↘→ A - *↓↘→A ↓↘→A- (기본기캔슬)무식, 진대사치 상대가 *마크의 ↓↘→ A ↓↘→A' 히트시 불에 타 있으면 '진대사치'로 맞춰야 되고. 불에 타지 않고 높이 뜬다면 '무식'으로 맞춰야 함.



니카이도 베니마루

캐릭터 상성 O: 없음 ×: 아시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기

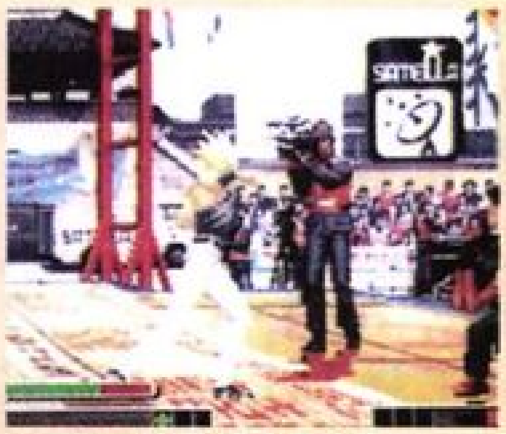
캐치 앤 숏	가까이, →/← + C
프론트 서플렉스	가까이, →/← + D
스피닝 니 드롭	점프, 가까이, →/←/↓ + C/D
잭 나이프 킥	→ + B
플라잉 드릴	점프중 ↓ + D

필살기

뇌인권	↓↘→ + P (C는 윗방향으로)
공중 뇌인권	점프 ↓↘→ + P
진공 한손팽이	↓↙← + P
수퍼 번개킥	→↓↘ + K
거합 차기	↓↘→ + K
반동 삼단차기	→↘↓↙← + K
베니마루 코레더	상대방과 접근해서, →↘↓↙←→ + P

초필

뇌광권	↓↘→↓↘→ + P
일렉 트리거	상대방과 접근해서, →↘↓↙←→↘↓↙← + P

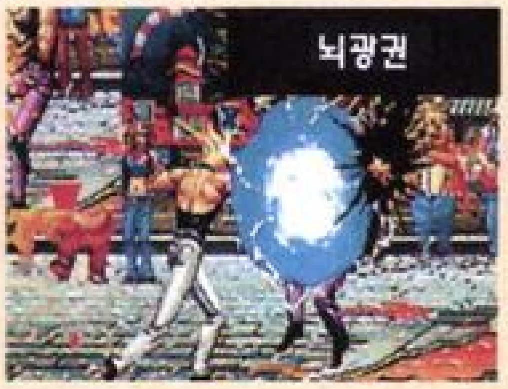





캐릭터평

초반에 너무 강해서 밸런스를 깬다는 둥, 재수없다는 둥 말이 많았던 캐릭터. 하지만 강하고 속기들도 간단하면서도 데미지는 엄청나다. 거의 최강급의 캐릭터. 연속기들은 공중 P나 하단 약킥에서 시작하도록 하자. 한가지 재미있는 것은 여성 캐릭터들과의 상성이 아주 좋다는 것.


플라잉 드릴에서


뇌광권

연속기

① 앉아서 약킥×3- 서서 강펀치 - 강 진공편수구.
② 플라잉 드릴 -서서 강펀치 - 뇌광권
③ 점프 공격 - 서서 강펀치 - 각 필살기나 초필
④ 앉아 약공격 - 뇌광권



다이몬 고로

캐릭터 상성 O: 없음 X: 아시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기

십자 꺾기	가까이, →/← + C
횡차	가까이서 조금 멀리, →/← + C
다리 걸기	가까이, →/← + D
찌부러뜨리기	→ + A
두상 볼	↘ + C

필살기

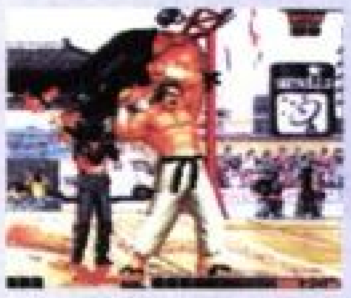
지뢰진	→↓↘ + P (C는 속임수, A는 놓기)
초낙법	↓↙← + K (이동기)
구름잡아 던지기	←↙↓↘→ + A
밑둥 뒤집기	←↙↓↘→ + C
초 바깥다리후리기	→↓↘ + K
천지 뒤집기	가까이, →↘↓↙←→ + P
안쪽 뒤집기	가까이, →↘↓↙←→ + K
뿌리 뒤집기	↓↘→ + K (반격기, B 상단, D 하단)

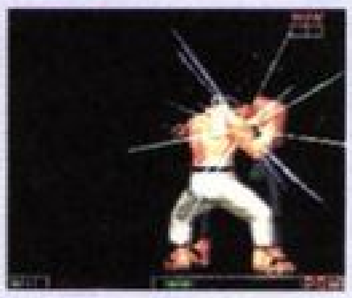
초필

지옥극락 떨어뜨리기	가까이, →↘↓↙←→↘↓↙← + P
밑동 뽑기	가까이, ←↙↓↘→←↙↓↘→ + K
뿌리 뒤집기	(밑동 뽑기 후) ←↙↓↘→ + K
관통 안쪽 뒤집기	(뿌리 뒤집기 후) →↓↘ + K





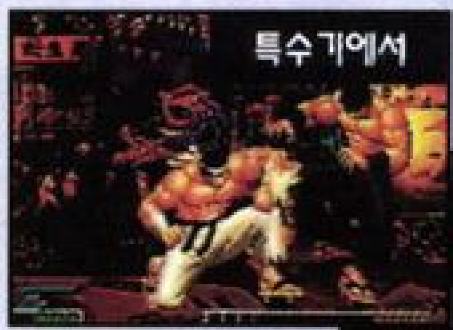


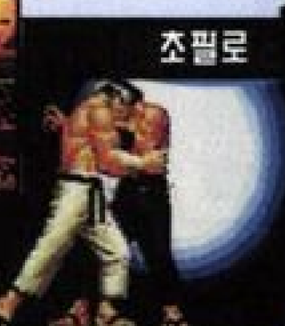




캐릭터평

초보에게는 좀 힘든 면이 없지 않아 있지만 노력만 한다면 상당히 강한 캐릭터이다. 똥파워를 자랑하는 잡기들이나 천지 뒤집기에서 이어지는 콤비네이션을 잘 연마한다면 충분히 강한 입지를 노릴 수 있다. 연속기는 서서 P나 하단 P로 부터 이어주도록 하자.


특수기에서


초필로

연속기

① 점프 펀치- 서서 펀치 - 초필(또는 잡기 필살기)
② 서서 펀치 -두상 볼 - 초필(또는 잡기 필살기)
③ 하단 강킥 - 두상 볼 - 초필
④ (구석에서) 지뢰진 - 밑둥 뒤집기



아랑전설 팀



테리 보가드

캐릭터 상성 | O: 앤디, 조, 마리 ×: 야시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 야오리 나머지는 보통

특수기

그래스핑 어퍼	가까이, →/← + C
버스터 스루	가까이, →/← + D
백 너클	→ + A
라이징 어퍼	↘ + C

필살기

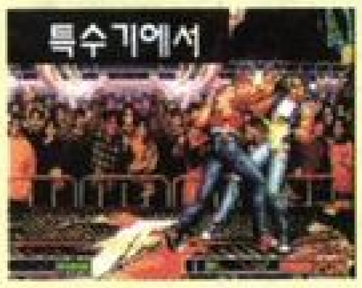
번 너클	↓↙← + P
파워 웨이브	↓↘→ + P
크랙 슛	↓↙← + K
라이징 태클	→↓↘ + P
파워 덩크	→↓↘ + K
파워 차지	←↙↓↘→ + K

초필

파워 게이저	↓↙←↙→ + P
하이 앵글 게이저	↓↘→↓↘→ + K

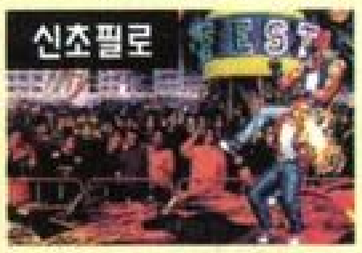
캐릭터평

이번에는 정말로 강해진 테리. 각 필살기 하나하나가 다 쓸모 있고 위력과 판정 역시 장난이 아니다. 게다가 파워차지를 동반한 다양하고 질 높은 연속기 역시 테리를 강하게 하는 데 한몫한다. 패턴들이 좀 단순하긴 하지만 노력한다면 최강의 자리를 얻을 수도 있다. 거의 모든 기본기에서 연속기를 성립시킬 수 있다.


특수기에서


파워차지


또 한번


신초필로

연속기

1. 점프 공격-서서 펀치나 하단 공격- 각 필살기나 초필
2. 앉아 공격- 라이징 어퍼- 각 필살기나 초필
3. (구석에서)파워 차지- 기본기 캔슬 크랙슛2- 하이 앵글 게이저.
4. 파워 차지 - 기본기 캔슬 - 파워 차지×4 (그로기 상태)



조 히가시

캐릭터 상성 | O:없없음 ×:야시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 야오리 나머지는 보통

특수기

무릎 지옥	가까이, →/← + C
레그 토스	가까이, →/← + D
로우 킥	→ + B
슬라이딩	↘ + B

필살기

허리케인 어퍼	←↙↓↘→ + P
타이거 킥	→↓↘ + K
슬래시 킥	←↙↓↘→ + K
황금의 발꿈치	↓↙← + K
폭열권	P 연타
폭열권 피니시	(폭열권 도중) ↓↘→ + P (A 펀치 중단/C 킥 상단)



앤디 보가드

캐릭터 상성 | O:테리, 조, 마이 ×:야시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 빌리, 야오리 나머지는 보통

특수기

강인 개	가까이, →/← + C
끌어안아 던지기	가까이, →/← + D
상악	→ + B

필살기

참영권	↙→ + P
아탄행	(참영권 도중) ↓↘→ + P
승룡탄	→↓↘ + P
공파탄	←↙↓↘→ + K
비상권	↓↙← + P
격벽배수장	가까이, ←↙↓↘→ + P
환영 시라누이	점프, ↓↘→ + K
환영 시라누이 하악	(환영 시라누이 착지중) P
환영 시라누이 상악	(환영 시라누이 착지중) K

초필

초열파탄	↓↙←↙↓↘→ + K
비상 유성권	↓↘→↓↘→ + P

캐릭터평

예전보다 약체화(?!)되고 있는 앤디. 하지만 기술의 다양함과 여러 연속기들을 익힌다면 그리 약하지만은 않다. 뭐니뭐니해도 아탄행의 딜레이와 초열파탄의 약화가 문제. 하단 약킥과 격백배수장의 마스터는 필수.


격백배수장에서


초열파탄


구석이라면


추가타가 들어감

연속기

1. 하단약발 - 진 비상유성권
2. 격벽배수장 - 초열파탄
3. (구석) 격벽배수장 - 환영 시라누이 상악 - 승룡탄
4. (구석) 격벽배수장 - 환영 시라누이 상악 - 초열파탄

(조 히가시)

초필

스크류 어퍼	↓↘→↓↘→ + P
폭열 허리케인 타이거 발꿈치	↓↘→↘↓↙← + P

캐릭터평

앤디와는 달리 점점 강해지는 히가시. 파생되는 콤보들의 위력이 엄청나고 짤짤이(?!)도 만만치 않다. 하단을 씹어버리는 스크류 어퍼나, 소점프를 봉쇄하는 허리케인 어퍼 역시 강력. 앉아 있는 상태의 공격이나 빠른 중단 특수기를 연속기의 시발점으로 해 두자.


허리케인에서


서서 강펀치


초필로!

연속기

1. 하단약발 - 약손 - 스크류어퍼, 폭열난무
2. (구석) 근접 강손 - 로우킥 - 슬래쉬킥 - 근접강손 (난이도 C)
3. (구석) 스크류 어퍼 - 약황금의 발꿈치 (최대 3번) - 폭열권 피니쉬
4. (구석) 폭열권 (6히트끈기, 공중에서 히트시) - (기본기 캔슬) 폭열권 (6히트 끈기) - 반복

용호의 권 팀

료 사카자키



캐릭터 상성 O:유리, 킹 X:야시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기

골짜기 떨어뜨리기	가까이, →/← + C
땅 던지기	가까이, →/← + D
빙주 베기	→ + A

필살기

호황권	↓↘→ + P
비연 질풍각	→↘↓↙← + K
호포	→↓↘ + P
맹호뇌신강	↓↙← + P
극한류연무권	상대방과 접근해서, ←↙↓↘→ + C
맹호뇌신찰	↓↘→ + K

초필

패왕상후권	→←↙↓↘→ + P
용호난무	↓↘→↘↓↙← + P
천지패황권	↓↘→↓↘→ + P

캐릭터평

여전히 강하다. 약 뇌신강의 짜증은 여전하고, 강호포 역시 최고의 판정을 자랑한다. 그리고 게이지 MAX시에 연결되는 천지패황권은 상대의 전의를 상실시키기에 충분하다. 연속기는 점프 강킥이나 앉아 약킥을 기점으로 하도록 하자.


연무권에서


맹호뇌신강으로

연속기

① 점프 공격-강펀치-각 필살기나 초필
② 점프 공격-강펀치- 극한무 연류각- 약호포
③ 앉아 약킥2-서서 약펀치2-극한무 연류각이나 천지패황권
④ 앉아 약펀치 - 천지패황권 (게이지 MAX시 이후는 마음대로.)

유리 사카자키



캐릭터 상성 O: 베니마루?!, 료, 로버트, 마이, 킹 X: 야시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기

귀신얼굴 때리기	가까이, →/← + C
침묵 던지기	가까이, →/← + D
제비 던지기	점프, 가까이, ↙/↓/↘ + C/D
제비 날개	→ + B

필살기

호황권	↓↘→ + P
뇌황권	↓↘→ + K
유리 초어퍼	→↓↘ + P
더블 유리 초어퍼	(C 공아 착지후) →↓↘ + P
유리 초너클	↓↙← + P
유리 초돌려차기	↓↙← + K
백열따귀	→↘↓↙← + P

로버트 가르시아



캐릭터 상성 O: 없음 X: 야시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기

용도 각	가까이, →/← + C
머리잡아 던지기	가까이, →/← + D
용번축	→ + B

필살기

용격권	↓↘→ + P
비연선풍각	→↘↓↙← + K
용아	→↓↘ + P
비연용신각	점프, ↓↙← + K
극한류연무각	가까이, ←↙↓↘→ + K
용참상	→↓↘ + K

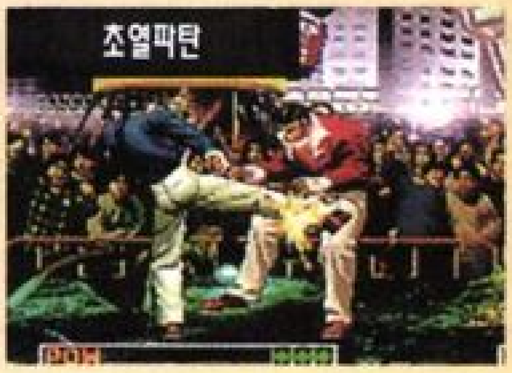
초필

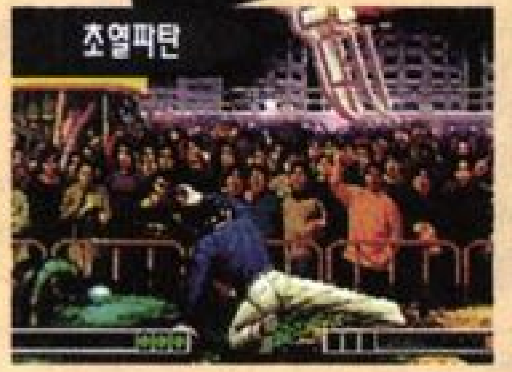
패왕상후권	→←↙↓↘→ + P
용호난무	↓↘→↘↓↙← + P
무영질풍 중단각	↓↘→↓↘→ + K

캐릭터평

초반에는 비연질풍각 하나로 먹고살았지만 후반에는 엉성한 기본기와 파워로 조금 약해진 감이 없지 않은 캐릭터 하지만 게이지를 잘 활용하고 극한무연류각만 마스터하면 충분히 고수의 자리도 넘볼 수 있다.


용호난무


초열파탄


초열파탄

연속기

① 점프 강펀치-서서 강펀치-강용아나 극한무 연류각
② 극한무 연류각 - 기본기 캔슬 - 용호난무
③ 극한류 연무각 - 비연용신각 - 호포
④ 극한류 연무각 - 비연용신각 - (기본기 캔슬) 무영질풍각

초필 (유리 사카자키)

패왕상후권	→←↙↓↘→ + P
비연봉황각	↓↘→↘↓↙← + K
비연열공	↓↘→↓↘→ + P

캐릭터평

글쎄… 오빠들에 비해 스피드 있는 기본기 이외에는 좀 떨어지는 면이 없지 않다. 하지만 하단 짠발의 효과는 발군이고, 호홍권과 테리에게 전수받은 번너클?!도 쓸만하다. 연속기의 기준은 역시 하단 약 발이다.


모든 것은 짠발에서

연속기

① 하단 약발 - 약손 - 초 어퍼
② 하단 약발 - 약손 - 비연열공, 비연봉황각
③ 초돌아차기 - 초어퍼
④ 근접 강손 - 초필

이카리팀



레오나

캐릭터 상성 O: 베니마루?!, 랄프, 클라크 X: 야시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기	킬러 바이트	가까이, →/← + C
	오리엔트 버클러	가까이, →/← + D
	하이데른 인퍼노	점프, 가까이, →/←/↓ + C/D
필살기	문 슬래셔	↓ 모아 ↑ + P
	X 칼리버	↓ 모아 ↑ + K
	볼틱 런쳐	← 모아 → + P
	그랜드 세이버	← 모아 → + K
	소닉 킥	(D 그랜드 세이버 도중) → + D
	아이 슬래셔	↓↙← + P
초필	V 슬래셔	점프, ↓↘→↘↓↙← + P
	그래비티 스톰	↓↘→↓↘→ + P
	리볼 스파크	↓↙←↙↓↘→ + K

캐릭터평

'96에서 짜증의 대명사인 레오나가 이번에는 좀 달라져서 돌아왔다. 기본기의 우수성은 여전하지만 필살기들의 딜레이가 커졌다. 하지만 기술이 쉽고 심리전을 잘 쓸 수 있어서 초보에게도 고수에도 권할만한 캐릭터이다.



레오나의 그랜드 세이버

연속기

① 하단 약킥 - 약펀치 - 문 슬래셔
② 근접 강발 (1히트) - 그라비티 스톰
③ 점프 강발 - V 슬래셔 (난이도 C)
④ 그랜드 세이버 - 리볼 스파크(구석에선 그라비티 스톰)

클라크



캐릭터 상성 O: 랄프 X: 야시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기	피라미드 드라이버 EX	가까이, →/← + C
	피셔맨 버스터	가까이, →/← + D
	데스 레이크 다이브	점프, 가까이, →/←/↓ + C/D
	스톤 피크	→ + B
필살기	발칸 펀치	P 연타
	롤링 크레이들러	←↙↓↘→ + P
	프랑켄슈타이너	→↓↘ + K
	네이팜 스트렛치	→↓↘ + P
	슈퍼 아르헨틴 백 브레이커	가까이, ←↙↓↘→ + K
	플래시 엘보	(커맨드 잡기 도중) ↓↘→ + P
초필	울트라 아르헨틴 백 브레이커	가까이, →↘↓↙←→↘↓↙← + P
	런닝 스리(쌀배달?!)	←↙↓↘→←↙↓↘→ + K

캐릭터평

KOF '96 최강의 캐릭터였던 클라크. 확실히 전작에 비해 여러모로 약해진 것은 사실이지만 그래도 여전히 A급 캐릭터 중의 하나이다. 엄청난 위력의 초필들과 견제기로 최고인 서서 강K등이 이것을 증명한다. 하지만 연속기가 주인 캐릭터에게는 조심하는 편이 좋을 듯.



펀치에서 쌀배달로

연속기

① 근접 강손 - 스톤 피크
② 근접 강손 - 울트라 아르헨…
③ (구석) 발칸 펀치 - 근접강손 (난이도 C)
④ (구석) 서서 강손 - 런닝스리

랄프



캐릭터 상성 O: 클라크 X: 야시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기	다이너마이트 헤드 버트	가까이, →/← + C
	노던 라이트 봄	가까이, →/← + D
필살기	발칸 펀치	P 연타
	개틀링 어택	← 모아 → + P
	급강하 폭탄 펀치	↓ 모아 ↑ + P 또는 점프, ↓↘→ + P
	랄프 킥	← 모아 → + K
	슈퍼 아르헨틴 백 브레이커	가까이, ←↙↓↘→ + K
초필	블레이징 발칸펀치	↓↘→↘↓↙← + P
	말타기 발칸펀치	↓↙←↙↓↘→ + K
	갤럭티카 팬텀	↓↘→↓↘→ + P

캐릭터평

와우! 정말로 터프해진 랄프 아저씨! 필자가 좋아하는 캐릭터 중의 한 명이다(의외로 랄프팬이 많다). 기술들이나 초필들도 열혈 그 자체를 나타내고 있다. 기본기들의 리치나 파워가 엄청나며 여러 연속기들이 있지만, 역시 랄프는 한방으로 밀어붙이는 것이 더 재미있다.



랄프킥에서



발칸으로

연속기

① 근접강손 - 개트링 어택
② 근접강손 - 말타기, 바리바리 발칸 펀치
③ 랄프킥 - 말타기
④ 랄프킥 - 발칸펀치

싸이코 솔저 팀



아사미야 아테나

캐릭터 상성 O: 베니마루?!, 켄수, 친 ×:야시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기

비트 스루	가까이, →/← + C
사이킥 스루	가까이, →/← + D
사이킥 숏	점프, 가까이, →/←/↓ + C/D
연환퇴	→ + B
피닉스 봄	점프, ↓ + B

필살기

사이코 볼 어택	↓↙← + P
피닉스 애로	점프, ↓↙← + P
사이코 소드	→↓↘ + P (공중에서도 가능)
사이킥 텔레포트	↓↘→ + K
뉴 사이코 리플렉터	→↘↓↙← + K
수퍼 사이킥 스루	가까이, ←↙↓↘→ + P

초필

샤이닝 크리스탈 비트	←→↘↓↙← + P (공중에서도 가능, 캔슬될 수 있음)
크리스탈 숏	(샤이닝 크리스탈 비트 중) ↓↙← + P (누르면 지연)
피닉스 팡 애로	점프, ↓↘→↓↘→ + P

캐릭터평

여우…. 상당히 복장이 섹시해진 아테나. 항상 그랬듯이 이번에도 보통이상의 실력은 보여준다. 하단 강킥을 제외한 여러 기본기가 상당히 충실한 편이고 새로 생긴 커맨드 잡기 역시 발군의 위력을 자랑한다. 심심한 분은 랄프와 클라크과 팀을 짜서 엔딩을 봐 주시길 (아주 재미있다 후훗). 공중에서도 지상에서도 강한 캐릭터.


모든 것은 커맨드 잡기에서

연속기

① 근접 강손 - 사이킥 스루 - 강피닉스 애로우
② (점프공격 - 강펀치로) 사이킥 스루 -샤이닝 크리스탈
③ (구석) 사이킥 스루 - 약사이코 소드 - 샤이닝 크리스탈 비트
④ (구석) 사이킥 스루 - 리플렉터 - 샤이닝 크리스탈 비트



사이 켄수

캐릭터 상성 O: 친 ×:야시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기

발경	가까이, →/← + C
땅 던지기	가까이, →/← + D
박수	→ + A
후선퇴	→ + B

필살기

초구탄	↓↙← + P
용악쇄	←↓↙ + K
용연아 지룡	←↙↓↘→ + A
용연아 천룡	←↙↓↘→ + C
용조격	점프, ↓↙← + P
용연타	접근 →↓↘ + P(연타)

초필

신룡천무각	↓↘→↘↓↙← + D
신룡처황열각	↓↘→↘↓↙← + B
선기발경	가까이, ↓↘→↓↘→ + P
고기만두	↓↙←↓↙← + P

캐릭터평

확실히 전작보다는 좋아졌지만 그다지 눈에 띄지는 않는다. 하지만 용연아의 강화와 초필의 위력은 발군이다. 게다가 만두 먹기로 더욱 더 재미나게 게임을 즐길 수 있다. 음 이번에는 아테나를 이길 수 있을 것인지…


초구탄에서


대점프 강킥으로

연속기

① 점프 강 킥- 앉아 강킥 -각 필살기
② 앉아 약공격- 선기발경
③ (구석)약 초구탄- 대점프 강킥…
④ (구석)약 초구탄- 만두먹기…



친 겐사이

캐릭터 상성 O:아테나, 켄수 ×:야시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

필살기

표단격	↓↙← + P
유린봉래	→↓↘ + P
망월취	↓↙← + K (캔슬될 수 있음)
용사반붕	(망월취 도중) ↑ + B
리어반붕	(망월취 도중) ↑ + D
취관권옹	↓↘→ + P (캔슬될 수 있음)
접습륙어	(취관권옹 도중) → + P
회전적공돌권	←↙↓↘→ + K
	(취관권옹 도중) → + K
	(망월취 도중) ←↙↓↘→ + K

특수기

강음주	가까이, →/← + C
역각 던지기	가까이, →/← + D
취보표단습	→ + A

초필

굉난염포	↓↘→↓↘→ + P (A 위쪽으로)
굉염초래	↓↘→↘↓↙← + P

캐릭터평


초필로

96에서 최번개와 더불어 최고로 얍삽한?! 캐릭터였던 친이 이번에는 좀 얌전해져서 돌아왔다. 하지만 작은 체구의 유리함은 여전하고 초필의 파워도 수준급이다. 속도가 느린게 탈이지만 강력한 필살기로 밀어붙이자.


서서 약킥


접습육어

연속기

① 근접 강손 - 광난염포 ② 앉아 펀치×3 - 표단격, 접습육어, 유린봉래
③ 근접 강손 - 광염초래 (난이도 C)
④ 강손 - 취관권옹 (기본기 캔슬 3회까지) - 표단격

한국팀



김갑환

캐릭터 상성 | O: 없음 X: 장거한, 최번개, 아시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기		
	수극 던지기	가까이, →/← + C
	살각 던지기	가까이, →/← + D
	돌아 옆차기	→ + A
	내려차기	→ + B

필살기		
	반월참	↓↙← + K
	비상각	점프, ↓↘→ + K
	공사진	↓ 모아 ↑ + P
	유성락	← 모아 → + K
	비연참	↓ 모아 ↑ + K (D 비연참 후 ↓ + D 로 마무리)

초필		
	봉황각	↓↙←↙→ + K (공중에서도 할 수 있음)
	봉황천무각	점프, ↓↘→↘↓↙← + K

캐릭터평

음 다른 두명에 비해 아무리 봐도 약한 김갑환이 이 나머지를 어떻게 끌고 다니는가 하는 것이 의문이다. 반월참의 약화가 눈에 띄지만 그다지 큰 특징은 없다. 다만 하단 약공격에서 여러 필살기가 연계되는 것은 기쁜 일이다.





연속기

① 근접 강손 - →A - 봉황각
② 하단 약발 - 약손 - 공사진
③ 비상각 (공중에서 히트시) - 봉항각
④ (구석) 비상각 - 하단약손 - 공사진



최번개

캐릭터 상성 | O: 장거한 X: 아시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기		
	두승 찌르기	가까이, →/← + C
	하혈 찌르기	가까이, →/← + D
	이단참	→ + A
	통마차기	→ + B

필살기		
	용권질풍참	↓ 모아 ↑ + P
	비상공열참	↓ 모아 ↑ + K (누르고 있으면 공격)
	비상각	점프, ↓↘→ + K
	선풍비원자돌	← 모아 → + K
	방향 전환	(선풍비원자돌이나 비상공열참 도중) 조이스틱 이동 + 버튼
	질주비상참	← 모아 → + P

초필		
	진! 초절용권진공참	→↘↓↙←→↘↓↙← + P
	봉황각	↓↘→↘↓↙← + K

캐릭터평



에엥에에에에에 에에엥 어때? 에 에 엥 거 리 니 까 짜증나지? 96 최고의 압삽이로 태어난 번개는 이번 97에서도 그 명예를 무리없이 지킬 수 있을 것이다. 말은 필요없다. 이 캐릭터 때문에 게임 센터에서 의자가 오가는 광경을 필자는 한, 두번 목격한 것이 아니니까(세상에! 밑의 연속기들을 봐라…)

연속기

① 근접 강손 - 약손 - 봉황각
② 비상각(백어택) - 하단약발 - 약손 - 봉황각
③ 선풍 비원자돌(공중에서 히트시) - 봉황각, 초절 용권참
④ (구석)선풍비원자돌(4히트) - 하단강손 - →B - 약손 (기절)
⑤ (구석)선풍비원자돌(공중에서 히트시) - 약선풍비원자돌 (무한)



장거한

캐릭터 상성 | O: 최번개 X:아시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기		
	파안격	가까이, →/← + C
	쇠사슬 조르기	가까이, →/← + D
	피하기	↘ + A

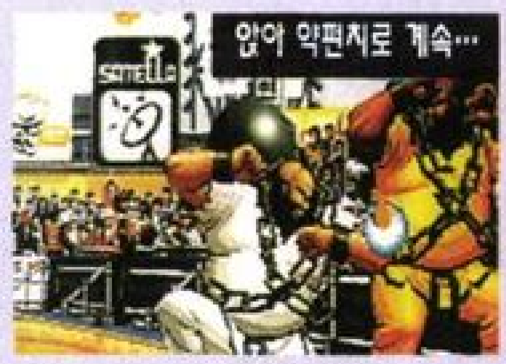
필살기		
	철구 분쇄격	← 모아 → + P
	철구 대회전	P 연타 (캔슬될 수 있음)
	철구 비연참	↓ 모아 ↑ + K
	대파괴 던지기	접근해서 →↘↓↙←→ + C

초필		
	철구 대폭주	↓↘→↘↓↙← + P (여섯가지의 피니시)
	철구 대압살	↓↘→↓↘→ + P

캐릭터평

강하다. 크다. 쉽다. 이 세가지의 단어로 요약되는 장거한. 초황당 판정의 점프 강킥과 엄청난거리와 판정의 커맨드 잡기, 기 채우기에 최고인 철구 대회전까지, 정말 여러가지로 강한 캐릭터. 앉아서 약펀치를 연속기의 거점으로 하자.





연속기

① 앉아 약펀치 -피하기
② 철구 대회전(강제정지)-앉아 약펀치- 철구 대회전
③ 점프 강킥- 앉아 약펀치- 각 필살기
④ 앉아 약펀치- 철구 대압살

'97 여성팀



카구라 치즈루

캐릭터 상성	O: 베니마루?!, 마이, 킹 X:아시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기

영월	→+C
회천	→+D

필살기

백활 천신의 리	→↓↘+P (A 분신, C 자신)
이백십일활 신속의 축사	→↘↓↙←+A/B/C/D
	(P 높게, K 낮게, 거리는 세기 따라)
이백십이활 천서	(신속의 축사 도중) ↓↙←+A/B/C/D
	(A/B 분신, C/D 자신, 축사와 같은 버튼)
백팔활 옥향의 슬음	←↙↓↘→+P (A는 즉시, C는 "춤" 딜레이)
이백십오활 음식 정문의 일침	↓↘→+A/B/C/D (A/B 분신, C/D 자신)

초필

이면 팔십오활 영기의 초	↓↙←↙↓↘→+P (삼신기!!)
이면 일활 삼뢰의 포진	↓↘→↓↘→+K

캐릭터평

96보다는 좀 떨어지지만 그래도 3신기답게 필살기나 기본기 모두 쓸만한 것들이 많다. 방어전 위주가 좋을 듯 하며 초필의 위력도 거의 수준급. 하지만 왜 인기가 별로 없을까? 난 이쁘기만 하구만.


모든 것은 커맨드 잡기에서

연속기

1. 근접 강손 - 옥향
2. 하단 약발 - 약손 - 삼뢰의 포진
3. 근접 강손 - 신 속의 축사 (C로)- 천신의 리



시라누이 마이

캐릭터 상성	O: 베니마루, 앤디, 유리, 치즈루, 킹 X:아시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기

시라누이 강림	가까이, →/←+C
풍차 무너뜨리기	가까이, →/←+D
몽앵	점프, 가까이, →/←/↓+C/D
홍악의 춤	↘+B

필살기

화접선	↓↘→+P
용염무	↓↙←+P
비상용염진	→↓↘+K
날다람쥐의 춤	점프, ↓↙←+P
	또는 ↓ 모아 ↑+P (누르면 지연)
필살인봉	←↙↓↘→+K
백로의 춤	→↓↘+P

초필

초필살인봉	↓↙←↙↓↘→+K
봉황의 춤	↓↙←↓↙←+P
물새의 춤	↓↘→↓↘→+P

캐릭터평

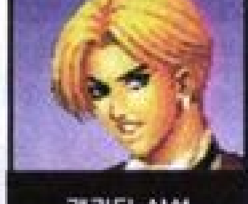
강하다. 섹시하다. 이쁘다. 지조있다. 필자가 가장 좋아하는 여성 캐릭터. 그 섹시함과 강함은 여전하다. 필살기들이 딜레이도 적고 쓸만한 것들이 많다. 단, 파워가 좀 떨어지긴 하지만 그래도 마이 유저라면 그 섹시함으로 밀고 나가자 후훗.


무사사비의 춤을 활용


마찬가지

연속기

1. 근접약손 - 초필살인봉, 물새의 춤
2. (구석, 맥시멈) 날다람쥐춤 - 진초필살인봉 - 진물새의 춤
3. (구석) 진봉황의 춤 (공중에서 히트시) - 진물새의 춤
4. (맥시멈) 날다람쥐춤 - 약필살인봉 - 진초필살인봉
5. (구석) 약필살인봉(공중에서 히트시) - 약필살인봉 - 반복



킹

캐릭터 상성	O: 베니마루, 료, 유리, 치즈루, 마이 X:아시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기

홀드 러시	가까이, →/←+C
혹 버스터	가까이, →/←+D
슬라이딩 킥	↘+D

필살기

베놈 스트라이크	↓↘→+K
더블 스트라이크	↓↘→↓↘→+K
트랩 샷	→↓↘+K
토네이도 킥	→↘↓↙←+K
서프라이즈 로즈	→↓↘+P
미러쥬 킥	←↙↓↘→+K

초필

일루전 댄스	↓↘→↘↓↙←+K
사일런트 슬래시	↓↙←↓↙←+K

캐릭터평

좀 강해졌으면 하고 '94때부터 기원했건만 이번에도 변변치 않은 듯 하다. 초필이나 필살기가 단조롭고 그다지 쓸만한 것들이 보이지 않는다. 하지만 주무기인 점프 강킥과 이에 파생되는 연속기들을 잘 익힌다면 잘 즐길 수도 있을 것이다.


서프라이즈 로즈에서


토네이도 킥

연속기

1. 근접 강발 (1히트) - 사일런트 슬래쉬
2. 진 사일런트 슬래쉬 - 토네이도 킥
3. (구석) 서프라이즈 로즈 - 토네이도 킥
4. (구석) 서프라이즈 로즈 - (기본기 캔슬) 서프라이즈 로즈 … 무한.

뉴페이스 팀

나나카세 야시로

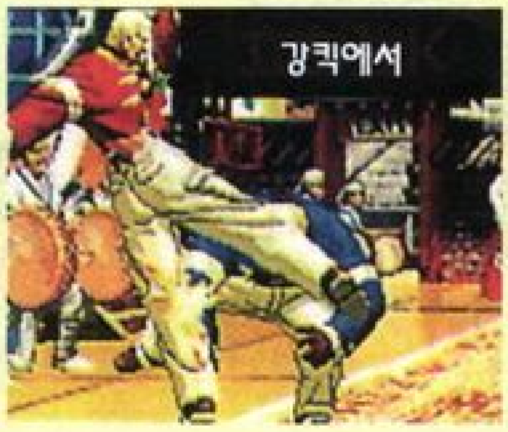


캐릭터 상성 O: 장거한?!, 최번개, 셸미, 크리스 ▲: 없음 X: 나머지 전부

특수기	레벨 블로우	가까이, →/← + C
	해쳇 스루	가까이, →/← + D
	스텝 사이드 킥	→ + B
필살기	미사일 마이트 배시	→↘↓↙← + P
	어퍼 듀얼	→↓↘ + P
	슬레지 해머	↓↙← + P
	제트 카운터	←↙↓↘→ + P
초필	밀리언 배시 스트림	↓↙←↙↓↘→ + P
	파이널 임팩트	↓↘→↓↘→ + P (누르고 모으면 파워 업)

캐릭터평

리치도 길고 시원시원한 기술들과 연속기가 있어서 재미있는 캐릭터이다. 폭주시에는 180도로 변해서 고로처럼 잡기 캐릭터로 변하고 만다. 양쪽 다 특색있고 강하므로 원하는 타입을 선택하길.





연속기

① 근접 약손 - 약 듀얼 어퍼 , 밀리언 배시 스트림
② 근접 강발 - 스탭 사이드 킥
③ 근접 강발 - 미사일 메이트배시, 제트카운터

셸미



캐릭터 상성 O: 장거한, 최번개?!, 야시로, 크리스 ↗:없음 X:나머지 전부다

특수기	셸미 플래시 오리지널	가까이, →/← + C
	프론트 플래시	가까이, →/← + D
	셸미 스탠드	→ + B
필살기	셸미 스파이럴	가까이, ←↙↓↘→ + P
	셸미 휩	→↓↘ + K
	셸미 슛	←↙↓↘→ + K
	액슬 스핀킥	↓↙← + K
초필	셸미 카니발	가까이, ←↙↓↘→←↙↓↘→ + P
	셸미 플래시	가까이, →↘↓↙←→↘↓↙← + P

크리스



캐릭터 상성 O: 장거한, 최번개, 야시로, 셸미 ▲: 없음 X: 나머지 전부다

특수기	스텝 턴	가까이, →/← + C
	에어리얼 드롭	가까이, →/← + D
	스피닝 아크	→ + A
필살기	슈팅 댄서 스러스트	→↘↓↙← + P
	슈팅 댄서 스텝	→↘↓↙← + K
	글라이더 스톰프	공중에서, ↓↘→ + K
	헌팅 에어	→↓↘ + K
	슬라이드 터치	↓↘→ + P
초필	체인 슬라이드 터치	↓↘→↓↘→ + P
	트위스터 드라이브	↓↙←↓↙← + K

캐릭터평

처음에 남자인지 여자인지 모두에게 의문을 가지게 한 캐릭터. 스피디한 공격을 자랑하지만 그래도 이 캐릭터는 폭주 후가 더 강하다. 빠른 대점프 공격과 약공격을 기준으로 연속기를 꾸려나가자.





연속기

① 하단 약손 - 초필
② 하단 약발 - 약발 - 스피닝 아크 - 슬라이드 터치
③ 근접 강손 - 스피닝 아크 - 초필
④ (구석)하단 약발 - 약발 - 스피닝 아크 - 약 헌팅 에어

캐릭터평 (셸미)

왠지 전작의 마츄어나 바이스를 연상시키는 캐릭터. 폭주시는 완전히 베니마루?! 가 되며 왠지 눈을 가려서 그런지 그다지 예뻐보이지는 않음. 클라크 뺨치는 강력한 커맨드 잡기로 승부하자. 펀치 계열의 공격이 강하다.





연속기

① 하단 약킥 - 하단 약펀치- 초필
② 점프 공격- 서서 강펀치- 셸미 스파이럴
③ 점프 공격 -서서 펀치- 초필

킹 오브 파이터즈 '97

'97 SPECIAL TEAM



야마자키 류지

캐릭터 상성 O: 장거한, 최번개 ▲: … X: 테리, 엔디, 김갑환, 이오리

특수기	목 조르기	가까이, →/← + C
	모기 던지기	가까이, →/← + D
	풀베기	→ + A
필살기	뱀술사(상단)	↓↙← + A (누르면 지연)
	뱀술사(중단)	↓↙← + B (누르면 지연)
	뱀술사(하단)	↓↙← + C (누르면 지연)
	뱀술사 캔슬	뱀술사 중 D
	사드마조	←↙↓↘→ + K (반격기)
	두배로 돌려주기	↓↘→ + P (A는 장풍계 소멸, C는 두배로 돌림)
	폭탄 박치기	가까이, ←↙↓↘→ + P
	심판의 비수	→↓↘ + P
	모래 뿌리기	→↓↘ + K
초필	길로틴	↓↘→↓↘→ + P
	드릴	가까이 →↘↓↙←→↘↓↙← + P (연타에 따라 1단계에서 4단계까지)

캐릭터 평

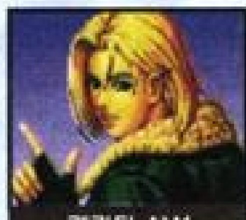
강하고 멋지다. 건재한 뱀술사와, 모래 뿌리기에서 이어지는 콤보들도 강력한 것들뿐이다. 게다가 초필인 드릴의 쾌감은 여전. 점프 강킥과 하단 약펀치를 연속기의 기점으로 삼고 근거리보다는 원거리전이 어울리는 재미있는 녀석.


모래에서


뱀술사

연속기

① 근접 강손 - 풀베기 - 뱀술사
② 약 모래뿌리기 - 근접약손 - 모래 - 근접약손 - 모래 - 하단약손 - 모래 - 하단강손 - 뱀술사
③ 약 모래뿌리기 - 근접강손 - 모래 - 길로틴
④ 모래뿌리기 - (캔슬)뱀술사 캔슬 - 모래뿌리기 - 반복



블루 마리

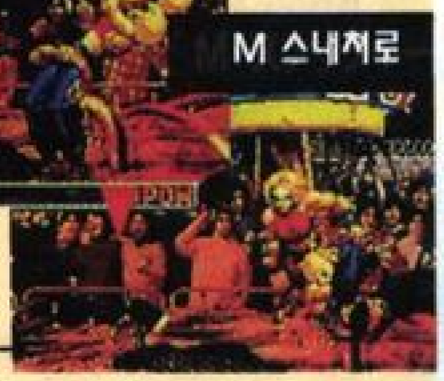
캐릭터 상성 O: 베니마루?!, 테리 X: 아시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기	빅토리 스루	가까이, →/← + C
	헤드 스루	가까이, →/← + D
	해머 아크	→ + A
	클라이밍 애로	↘ + B
필살기	스핀 폴	↓↘→ + K
	M. 스파이더	↓↘→ + P
	스트레이트 슬라이서	← 모아 → + K
	크랩 클러치	(스트레이트 슬라이서 히트 중) ↓↘→ + K
	버티컬 애로	→↓↘ + K
	M. 스내처	(버티컬 애로우 히트중) →↓↘ + K
	M. 리버스 페이스락	↓↙← + B (반격기)
	M. 헤드 버스터	↓↙← + D (반격기)
	백 드롭 리얼	가까이, ←↙↓↘→ + P
초필	M. 타이푼	가까이, →↘↓↙←→↘↓↙← + K
	M. 스플래시 로즈	↓↘→↘↓↙← + P
	M. 다이너마이트 스윙	↓↘→↓↘→ + K

캐릭터 평

97 최강의 여성캐릭터. 말이 필요없다. 극악하면서도 손쉬운 연속기, 똥파워를 자랑하는 3가지의 초필, 게다가 B의 섹시함까지(테리 땡잡았군…). 하여튼 키운 만큼 보답이 오는 효녀 캐릭터임에는 틀림없다.


백드롭 리얼에서


M 스내처로

연속기

① 근접 강손 - 해머 아크 - 스플래시 로즈 - M. 스내처
② (구석) 스트레이트 슬라이서, 백드롭 리얼 - M. 스내처
③ (구석) CD 반격기 -M. 스내처
④ 근접 강손 - 해머 아크 - 모든 초필….
⑤ M. 헤드 버스터 - 스플래시 로즈, 다이너마이트 스윙



빌리 칸

캐릭터 상성 O: 없음 X:테리, 엔디, 아시로, 셸미, 크리스, 야마자키, 이오리 나머지는 보통

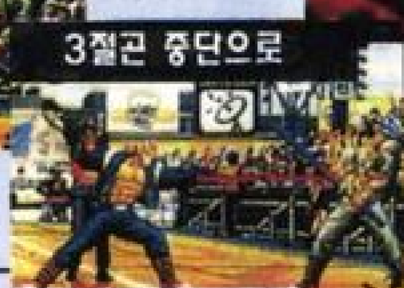
필살기	삼절곤 중단치기	←↙↓↘→ + P
	화염 삼절곤 중단치기	(삼절곤 중단치기 히트 중) ↓↘→ + P
	선풍곤	A 연타
	집중 연파곤	C 연타
	화룡 추격곤	↓↙← + B (반격기)
	수룡 추격곤	↓↙← + D (반격기)
	강습 비상곤	→↓↘ + K
	선엔살곤	→↓↘ + P
특수기	지옥 떨어뜨리기	가까이, →/← + C
	낚시 던지기	가까이, →/← + D
	대회전 차기	→ + A
	장대높이 뛰어차기	→ + B
초필	초화염 선풍곤	↓↘→↘↓↙← + P
	대선풍	↓↘→↓↘→ + P

캐릭터 평

여전히 리치가 긴 봉이 위력적이지만 안정감이 떨어지는 캐릭터. 이상하게 아랑 때보다 KOF만 나오면 약해지는 이유는? 아마도 98 때 짤릴지도…. 우선 하단 약킥과 서서 강펀치에서 이어지는 연계기들을 익혀두도록 하자.


약공격


강습비상에서


3절곤 중단으로

연속기

① 근접 약손 - 장대높이 뛰어차기 ② 근접 약손 - 화염 선풍곤
③ 근접 강손 - 초필
④ 강습 비상곤 - 하단 강손 - 삼절 중단치기



에디트시



야가미 이오리

캐릭터 상성 O: 장거한, 최번개?! ▲: 아시로, 셸미, 크리스 X: 나머지 전부

특수기

역 할퀴기	가까이, →/← + C
역 역 할퀴기	가까이, →/← + D
외식 몽탄	→ + A/A
외식 굉부 음 사신	→ + B
외식 백탁 부러뜨리기	점프, ← + B

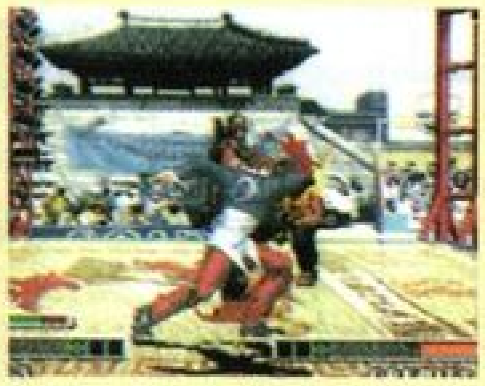
필살기

백식 귀신 태우기	→↓↘ + P
이백십이식 금월 음	→↘↓↙← + K
백이십칠식 규화	↓↙← + P (연속 3회)
백팔식 어둠쫓기	↓↘→ + P
설풍	가까이, ←↙↓↘→ + P

초필

금 천이백십일식 팔치녀	↓↘→↘↓↙← + P
리 백팔십식 팔주배(삼신기)	↓↙←↙↓↘→ + P









캐릭터평

KOF의 실질적인 주인공이라고 봐도 무리없는 야가미 이오리. 여전히 어두움과 강함의 조화가 잘 어우러진 강한 캐릭터이다(항상 쿄보다는 한 수 위인 듯한 느낌이 든다). 연속기, 기본기 할 것 없이 끊임없는 강함을 보여주는 캐릭터. 게다가 폭주의 등장으로 해서 많은 게임센터의 의자를 파손시킨 장본인이기도 하다.





연속기

① 강손 - 외식 몽탄1격 - 아오이 3단
② 설풍 - 강손 - 야오토메, 아오이
③ 설풍 - 야오토메
④ (구석) 약손 - 외식 몽탄 1격 - 아오이 2단 - 야오토메
⑤ 설풍 - 근접강손 - 외식 몽탄 1격 - 아오이



야부키 신고

캐릭터 상성 O: 쿄 X: 아시로, 셸미, 크리스, 이마자키, 이오리 나머지는 보통

특수기

팔철	가까이, →/← + C
일철 엎어치기	가까이, →/← + D
외식 굉부 모양만	→ + B

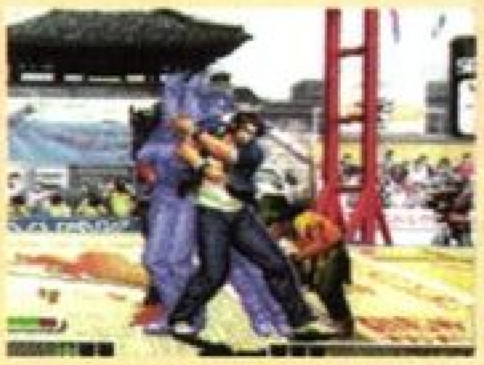
필살기

백식 귀신 태우기 미완성	→↓↘ + P
백십사식 황물기 미완성	↓↘→ + A
백십오식 독물기 미완성	↓↘→ + C
백일식 농차 미완성	↓↙← + K
신고 킥	←↙↓↘→ + K

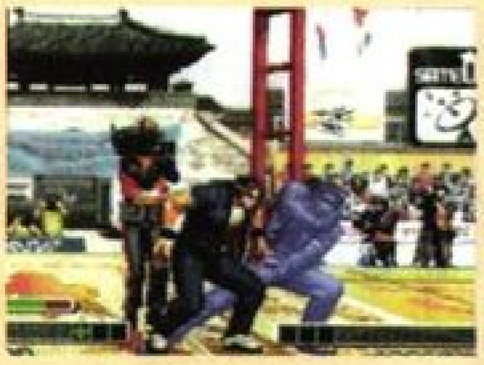
초필

외식 봉황의 노래	↓↘→↓↘→ + P
버닝 신고	↓↙←↙↓↘→ + P

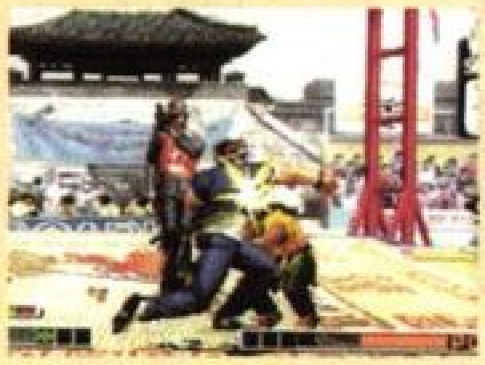












캐릭터평

쿄의 수제자?!인 신고. 쿄가 반장난으로 기술을 전수한 탓에 좀 엉성해 보이는 면이 없지 않지만 다양한 연속기와 강한 파워(크리티컬 히트가 젤 잘 나옴)로 밀어붙이자. 심심찮은 재미를 주는 캐릭터이다.





연속기

① 신고 킥(크리티컬) - 근접강손 - 추격타
② 근접 강손 - 초필
③ 하단 약발 - 약손 - 귀신태우기 미완성
④ 외식 봉황의 노래- 농차 또는 귀신태우기 미완성
⑤ 외식 봉화의 노래(진초필 가드후)- 버닝 신고



'94 쿠사나기 쿄

선택법	S누른 상태에서 쿄선택

특수기

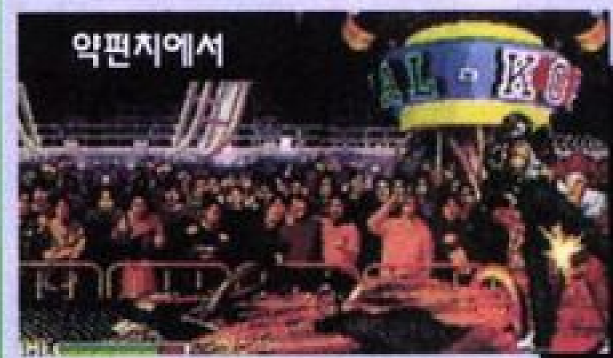
팔철	가까이 →/← + C
일철 엎어치기	가까이 →/← + D
외식 굉부 양	→ + B
팔백팔식	↘ + D

필살기

백식 귀신 태우기	→↓↘+ P
이백십이식 금월 음	→↘↓↙← + K
백이십칠식 규화	↓↙← + P (연속 3회)
백팔식 어둠쫓기	↓↘→ + P
설풍	가까이, ←↙↓↘→ + P백식 귀신태우기 →↓↘+ P
백팔식 어둠쫓기	↓↘→ + P
백일식 농차	←↓↙ + K

초필

비오의리 백팔식 대사치	↓↙←↙↓↘→ + P (누르면 지연)













연속기

① 강손- 대사치나 필살기
② 앉아 약펀치-앉아 약킥- 팔십팔식
③ (MAX시) 약공격- 대사치

숨겨진 캐릭터 선택법

캐릭터 선택화면에서 L1+R1버튼을 연속해서 누른다. 그러면 각성 뉴 페이스팀과 폭주이오리, 폭주레오나가 동시에 등장한다. 이후 L2+R2버튼을 누르면 오로치가 등장한다.



폭주 이오리

커맨드는 폭주전과 동일하다



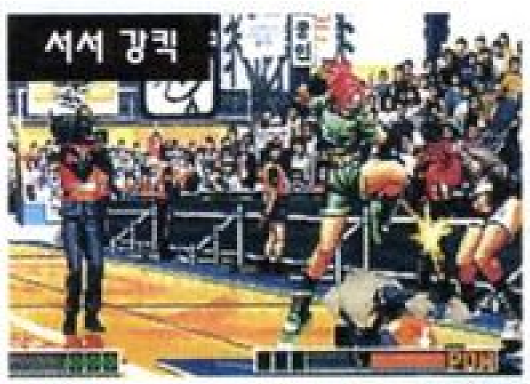




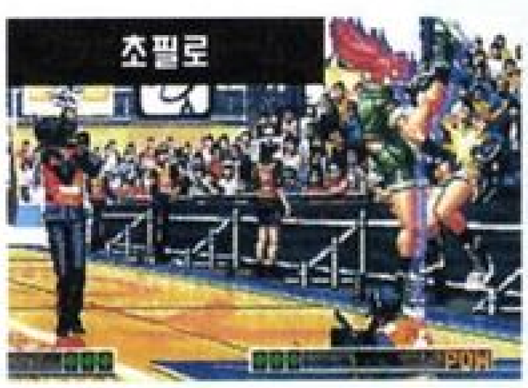


폭주 레오나

기술은 폭주전과 동일









킹 오브 파이터즈 '97

각성 뉴페이스 팀

오로치 셸미

구분	기술	커맨드
특수기	라이트닝 웨이브	가까이, →/← + C
	블레이징 라이트닝	가까이, →/← + D
	라이트닝 레이	→ + B
필살기	무월의 뇌운	←↙↓↘→ + A/B/C/D
	구운의 채찍	↓↙← + P
	사실의 춤	↓↙← + K
	뇌신의 지팡이	점프, ↓↘→ + K
초필	암흑 뇌광권	↓↘→↓↘→ + P
	숙명, 환영, 심차	↓↙←↙↓↘→ + K









연속기

1. 점프 강공격 - 서서 강펀치- 암흑 뇌광권.
2. 하단 약펀치- 서서 약킥 - 필살기들
3. (구석)서서 강펀치- 라이트닝 레이 - 사실의 춤
4. 무월의 뇌운 (백어택) - 점프 강킥- 앉아강펀치- 암흑뇌광권

오로치 크리스

구분	기술	커맨드
특수기	블러드 퍼니시먼트	가까이, →/← + C
	신 오브 헤븐	가까이, →/← + D
	퓨틸 액스	→ + A
필살기	태양을 쏘는 불꽃	↓↘→ + P
	거울을 부수는 불꽃	↓↙← + P
	달을 떼어내는 불꽃	→↓↘ + P
	사지를 무는 불꽃	가까이, ←↙↓↘→ + P

연속기

1. 앉아 약펀치- 앉아 약킥- 사지를 무는 불꽃- 대지를 불태우는 화염.
2. 점프공격- 서서 강펀치- 퓨틸 액스 - 사지를 무는 불꽃- 암흑 대사치
3. (구석) 태양을 쏘는 불꽃- 약펀치- 사지를 무는 불꽃 - 이후는 자유로
4. 대지를 불태우는 화염- 거울을 부수는 불꽃 - 1번으로.

오로치 야시로

구분	기술	커맨드
특수기	역 할퀴기	가까이, →/← + C
	역 역 할퀴기	가까이, →/← + D
	외식 몽탄	→ + A/A
	외식 굉부 음 사신	→ + B
	외식 백탁 부러뜨리기	점프, ← + B레이브 가까이, →/← + C
	파워	가까이, →/← + D
	스콘	→ + B

필살기

- 위엄있는 대지 : ↓↙← + P
- 춤추는 대지 : ←↙↓↘→ + K
- 주목받는 대지 : 가까이, ←↙↓↘→ + P
- 흐느끼는 대지 : 가까이, →↘↓↙←→ + P

구분	기술	커맨드
초필	암흑 지옥극락 떨어뜨리기	가까이, →↘↓↙←→↘↓↙← + P
	거친 대지	가까이, ←↙↓↘→←↙↓↘→ + P
	울부짖는 대지	↓↘→↓↘→ + P









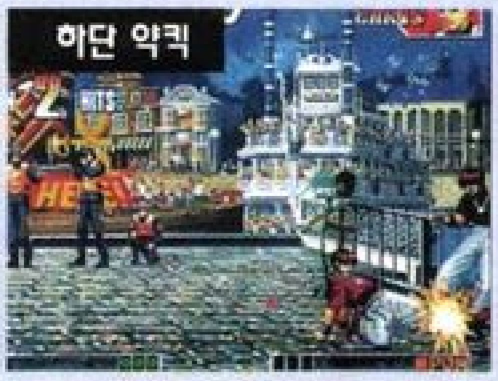
연속기

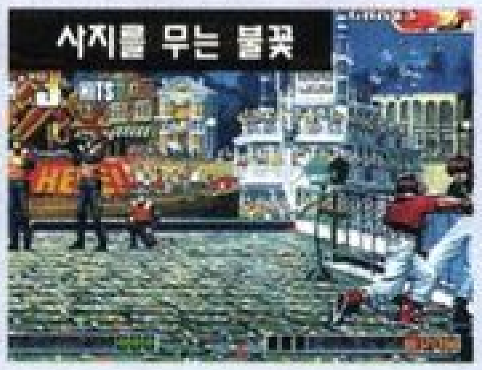
1. 앉아 약공격- 초필이나 커맨드 잡기
2. 점프 강공격- 근거리 강킥-특수기
3. 주목받는 대지- 앉아 강펀치- 초필이나 커맨드 잡기

초필 (오로치 크리스)

기술	커맨드
대지를 불태우는 화염	↓↘→↓↘→ P
암흑 대사치	↓↙←↙↓↘→ P









PS의 2D게임은 내가 평정한다



길티 기어 (GUILTY GEAR)

3년만에 나타난 PS의 신 격투게임 「길티 기어」. PS에 괜찮은 3D게임이 나온다는 소문의 근원이었던 길티 기어, 하지만 2년이 지난 지금 길티 기어는 2D로 발매되었다. 그러나 3D게임에 비해 조금도 뒤떨어진다는 느낌을 받을 수 없다. 부드러운 움직임, 화려한 필살기, 깨끗한 BGM. 3년전에 나왔다면 확실히 이 게임은 떴다. 과연 3년이 지난 이 시점에서 이 게임이 유저들에게 사랑을 받을 수 있을까? 지금 그 가능성을 타진한다.

제작사	아크 시스템 웍스
장 르	대전 격투
발매일	5월 14일
발매가	5,800엔

당신은 지금 무엇을 보고 있는가?

인류는 과학과는 거리가 먼 초자연적인 힘을 손에 넣었다.

그리고 22세기

인류는 무한의 에너지를 생산해 내는 초자연적인 제어법의 이론화에 성공하였다.

그것은 마법문화의 폐막을 알리는 전주곡이었던 것이다. 벌써 테크놀로지화된 과학은 환경파괴와 살상병기 제어 관점에서 전세계적으로 금지되었고, 인류는 일단 과학적인 모든 것은 정지할 것을 선언하였으며, 이것은 하나의 역사가 막을 내리는 것을 알리는 것이었다.

그러나 인류의 분쟁을 끊이지 않고 계속되었다. 마법이론을 기초로 한 살상 행위들이 더욱더 극성을 부리기 시작했다. 그래서 인류는 생명을 갖지 않은 병기를 생산해 내게 되었다.

이것이 동물과 그 외의 생명을 소재로 해서 강력한 공격력과 생명을 가진 이형(異形)의 생물병기 「기어」의 탄생이었다. 그러나 미래에 순응하는 병기들 중에서 어느날 강력한 전투능력과 확고한 의지를 가진 한 놈이 출현했다. 그놈은 자신을 「저스티스」라고 칭하며 종(種)의 존재의의를 외치며, 전세계의 기어들을 모어 인류에게 선전포고를 했다. 이에 대항하기 위해 인류는 대(對) 기어조직인 「성(聖)기사단」을 결성, 이때부터 인간과 기어들의 전쟁, 이른바 「성전」이 시작되었다. 그리고 싸움은 100년간 계속되었다. 그러나 그 싸움이 끝날 때 쯤 저스티스는 「차원 감옥」에 봉인되었다. 그래서 사령탑을 잃어버린 기어들은 오합지졸이 되는데…. 이리하여 인류는 승리하고 다시 평화의 나날을 되찾았다. 하지만 그 평온함도 잠시. 수년후 그 악몽이 다시 되살아 나려하고 있다.

당신은 지금 무엇을 보고 있는가?

성전(聖戰)이 끝나고 5년이 지났다. 봉인의 결계가 약해져 가고 있으며 저스티스의 부활을 예고하는 요기가 세계를 감싸고 있다. 사태가 점점 심각해져 가자 국제연합은 「제 2차 성(聖)기사단」을 결성하기 위해 세계 각지에서 무도대회를 개최한다. 강자가 되고 싶은 사람은 누구나 참가 가능하며 우승자에게는 어떠한 소원도 들어 준다는 이 무도대회는 이면에 죽음이 도사리고 있다. 그 죽음이란 시합중에 살인도 가능하다는 것이다. 물론 현재 수감중인 죄인도 출전한다. 과연 살아 남을 수 있을까?

격투게임의 우민(愚民)들아 보아라

- 방향키 : 캐릭터의 조작
- 스타트 버튼 : 일시정지
- □버튼 : 펀치
- ×버튼 : 킥
- △버튼 : 약 베기(SLASH), 이후 S버튼
- ○버튼 : 강 베기(HYPER SLASH), 이후 HS버튼
- L1버튼 :도발
- R1버튼 : 차지어택, 홀드레스 디펜스

바보가 아니면 이건 할 수 있다

■ **→→ OR ←←:** 전방, 후방 러시(RUSH). 길티 기어에서는 대쉬라는 말보다는 러시라는 말이 더 어울린다. 러시는 공격판정도 있어 중요한 기본기이다.

■ **↑+ 버튼:** 낙법. 근래에 들어 출시되는 격투게임에서 빠지지 않는 것이 이 낙법이다. 공중에서 떨어질 때 입력을 해야하며 실패하면 대미지를 입는다.



AVOID라는 글자가 나오면 성공



히트하면 추격타를 시작하자

■ **점프중 ↑↑:** 2단 점프. 호혈사 일족에서 처음 선을 보인 2단 점프. 2단 점프가 있기 때문에 확실한 연계기가 아니면 단발형 필살기는 히트시키기가 어렵다.



이게 하나면 모든 필살기는 쉽게 피할 수 있다

■ **↓후 ↑:** 하이 점프. 잔상이 생기며 화면 끝까지 점프를 한다. 이 커맨드는 빠르게 입력해야 하며 바로 입력하는 것보다는 뒤로 부드럽게 돌려주는 느낌으로 하자.



잔상이 보이는가?

■ **상대방에게 접근해서 → OR ← +○ (HYPER SLASH):** 던지기. 말이 필요없다.

■ **△+○(S버튼+HS버튼):** 더스트 어택. 캡콤 게임에서는 '에리얼 콤보 발동기'라고 부르는 기술. 더스트 어택이 발동되면 일단 가볍에 ↑방향을 눌러 추격한 후 공격을 하자.

■ **R1+가드:** 홀드레스 디펜스. 상대방이 필살기 공격을 해올 때 일반 가드를 하게되면 그만큼의 가드 대미지를 입는다. 홀드레스 디펜스는 이 가드 대미지를 카오스 게이지로 대신하게 하는 기술이다. 상대방이 공격해올 때 R1버튼을 누른 후 가드를 하면 된다.

■ **가드 후 필살기 입력:** 데드앵글 어택. 타 게임에서는 흔히 '카운터'라고 부르는 기술이다. 상대방이 공격하면 재빠르게 가드한 후 필살기를 입력하자.

때려! 때려! 맞고 2배로 갚아주마

1 캐틀링 콤비네이션:

연계기로 먹고사는 사람들이 주목해야 할 부분이다. 캐틀링 콤비네이션은 일반적인 기술을 연계해 나가는 공격방식으로 펀치, 킥, S버튼, HS버튼 이네 개의 버튼의 조합으로 이루어진다. 물론 마지막 피니시는 캐릭터마다 개인차가 있겠지만 통상 필살기로 마무리 지을 수 있다. 버튼의 조합은 기본형식이 있지만 각 통상기 사이의 딜레이가 클 경우 사용할 수 없다.

캐틀링 콤비네이션의 예

1. □ □ □ × △ ○
2. □ × □ × △ ○
3. □ →+□ × △ △ ○ ↓+○
4. (더스트 어택 OR 공중에서) □ × △ ○
5. (더스트 어택 OR 공중에서) □ × □ × ○

☞ 모든 연계기의 마지막을 하단 캔슬을 한 후 필살기를 입력하면 80%이상이 히트한다.

초 필살기는 딜레이가 큰 돌격형(예로 솔 배드가이의 필살기)인 경우에는 히트시키기가 어렵다.

2 차지어택

이름만 들어도 어떤 기술인지 대충 짐작 할 수 있다. 간단하게 애기하자면 모으기 기술이다. 캐릭터마다 1개씩 차지어택을 할 수 있는 기술이 있으며 3단계까지 차지를 할 수 있다.

사용방법은 각 캐릭터의 차지어택이 가능한 기술의 커맨드를 입력한 후 공격버튼 대신에 R1버튼을 누르면 된다.

3 살계(殺界)

초필살기 보다 더 강력한 기술이다. 살계 발동 후 공격이 히트되면 상대는 바로 지옥행 티켓을 받을 수 있으며 승리 포인트도 2개를 얻어 게임이 끝나버리게 된다. 즉 한번 성공하면 바로 승리할 수 있다.

살계발동

살계는 □+×로 발동시킬 수 있으며 상대에게 히트하게 되면 화면전체가 붉게 변하고 상대는 2초동안 경직상태로 있게 된다.

1. 공격 커맨드: ↓↘→ + 공격버튼
2. 방어 커맨드: ↓↙← + 공격버튼

☞ 살계 발생시 공격측에서는 재빠르게 커맨드를 입력해야 한다. 단 상대가 살계 발동 후 움추리거나 방어의 기미를 보이면 포기해라. 억지로 하겠다면 말리지는 않겠지만, 실패할 경우 역전의 기회를 주기 때문에 역효과를 볼 수 있다. 살계가 발동되었을 때 어찌보면 공격측보다는 방어측이 더 유리하다. 방어 커맨드가 성공하면 상대의 배후로 이동해 역전의 기회를 만들 수 있기 때문이다.

4 대쉬태클

카오스 게이지가 꽉 차있을 때, 일정 거리에서 대쉬를 하면 잠시동안 무적상태가 되며 공격판정이 생긴다. 태클 후 캐틀링 콤비네이션 등의 연계기를 입력할 수 있으며 상대가 코너로 몰렸을 경우에는 강제 공격도 가능하다. 히트하면 하단 캔슬 후 히트수가 가장 많이 나는 공격을 하자.

5 숨겨진 시스템 갬블(GAMBLE)

말 그대로 도박이다. 기본적인 조작법은 SF3의 블랭크 시스템과 같다. 일단 카오스 게이지가 꽉 차있으면 상대가 공격해 올 때 '→ + 킥버튼'을 입력하자. 그러면 순간 무적상태가 되며 연계공격을 할 수 있다. 가드 캔슬로 가장 무난한 공격이다.



무적이다

6 초 필살기(超 必殺技)

KOF나 SF와 비교해도 손색이 없을 정도로 잘 만들어진 카오스 게이지 시스템. 게이지가 녹색일 때는 카오스 게이지가 꽉 차야만 필살기를 사용할 수 있으며 게이지가 노란색이 되면 카오스 게이지에 상관없이 필살기를 사용할 수 있다.

어찌보면 아랑전설과 똑같은 시스템 같다.



대쉬에 공격판정이 있다는 것 누가 알겠는가?

이것으로 당신은 신(神)이 된다

한나라의 주인이 되는 것이 내 소원이다

솔 = 베드가이



기본 기술

기술명	커맨드
건 블레임	↓↘→ +△ or ○
볼케닉 바이퍼(차지어택 가능)	→↓↘+ △ or ○
공중 볼케닉 바이퍼	(공중) →↓↘+ △ or ○
라이어트 스텀프	↓↙← + ×
밴디트 리볼버	↓↘→+ ×
공중 밴디트 리볼버	(공중) ↓↘→+ ×



볼케닉 바이퍼 LV3



살계

필살기

기술명	커맨드
드래곤 인스톨	↓↙←↓↙← + △
타일런 레이브	→↘↓↙←→ + ○



타일런 레이브

대전 포인트

솔의 기술은 딜레이가 적고 틈이 작기 때문에 연계기를 사용하기에 가장 적당한 캐릭터다.

어느 게임이나 다 그렇겠지만 주인공 캐릭터는 대체로 평범하지만 모든 면에서 평균 이상이기 때문에 초보자가 가장 쉽게 접근할 수 있다. 일단 기술중에서 가장 딜레이가 적은 건 프레임의 공격판정이 제일 좋기 때문에 건 프레임으로 캔슬을 건 후 볼케닉 바이퍼로 상대를 띄우는 전법을 구사하자. 상대가 벽에 몰리게 되면 연속으로 볼케닉 바이퍼를 사용 상대의 체력을 모두 빼앗아 버리자. 솔의 최대 매력은 필살기 드래곤 인스톨이다. 드래곤 인스톨은 일정시간동안 솔을 초인 상태로 만들어주는데, 이때 모든 기술은 차지된 상태이며 보통때 보다 대미지가 커서 상대의 체력이 거의 바닥이 났을 때 사용해 단시간에 처리해 버리자. 드래곤 인스톨이 끝나고 나면 5초동안 빈사상태가 되니 주의하자.

기본전법은 데드앵글 어택과 대쉬공격으로 우선 다운을 시키는 것이다. 상대가 일단 다운이 되면 상대를 한번 더 다운을 시키고 바운딩이 될 때 볼케닉 바이퍼를 사용하자. 상대와 떨어져 있을 때는 대쉬로 거리를 좁힌 후 건 블레임으로 캔슬을 한 후 위와 같은 방법을 사용한다.

주의할 점이 있다면 정확히 입력을 해야한다는 점이다. 커맨드 입력시간은 상대가 공중에 떠 있을 때까지이다.

더스트 어택

히트 후 추격타로 P P P P K + 볼케닉 바이퍼

히트 후 캐틀링 콤비네이션



더스트 어택 피니시는 이렇게 한다

연계기

□ × △ + 건 블레임, 볼케닉 바이퍼, 밴디트 리볼버

□ □ □ × △ □ + 건 블레임, 볼케닉 바이퍼, 밴디트 리볼버

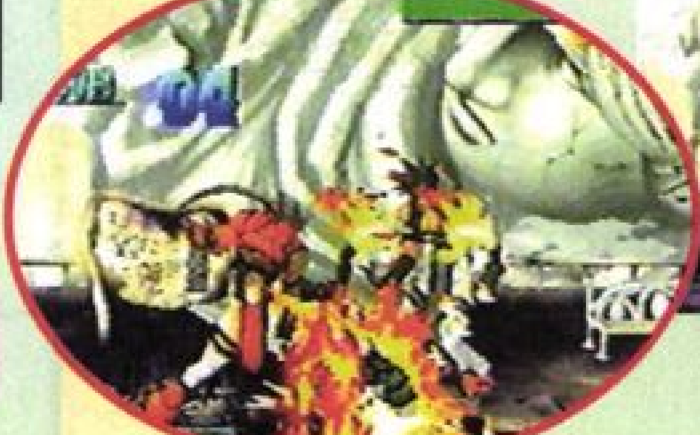
점프 SLASH, 앉아서 킥, 건 블레임: 가드해도 반격을 당한다.



킥 캔슬 후



밴티드 리볼버나



건 블레임이나



볼케닉 바이퍼 중 하나를 선택해서 마무리 짓는다

대 CPU전

1 솔의 9번째 상대는 카이=키스크

카이의 공격패턴은 스턴 엣지(공중)를 주로 사용하는 것이다. 이럴때는 가드 후 카이와의 거리를 대쉬로 줄인 후 바로 볼케닉 바이퍼를 사용하자. 게임이 시작될 때 차지를 한 후 2연속 볼케닉 바이퍼를 사용하면 가드 캔슬이 되므로 쉽게 히트시킬 수 있다.



카이는 리치가 기니 조심하자

2 저스티스 공략

이번에도 볼케닉 바이퍼를 사용해야 한다(솔의 기술중 가장 무난하게 사용할 수 있기 때문이다). 하지만 저스티스는 모션이 크기 때문에 저스티스의 움직임을 정확히 살핀 후에 대쉬를 해야 하는 단점이 있다. 거리를 좁힐 때 레이저 공격을 해오면 점프를 한 후 배후로 돌아가 바로 볼케닉 바이퍼를 사용하자. 처음은 힘들겠지만 익숙해지면 괜찮은 공격방법이 될 것이다.



상대가 점프하면 무조건 볼케닉 바이퍼





솔! 네가 어떻게 여기에…

카이 = 키스크



기본 기술

기술명	커맨드
스턴 엣지(차지어택 가능)	↓↘→ + △ or ○
스턴 엣지(공중)	(공중) ↓↘→ + △ or ○
베이퍼 슬러스트	→↓↘ + △ or ○
베이퍼 슬러스트(공중)	(공중) →↓↘ + △ or ○
스턴 디퍼	↓↘→ + ×
니들 스파크	↓↙← + ×



스턴 엣지 LV3



실게

필살기

기술명	커맨드
라이드 더 라이트닝	←↙↓↘→← + ○



라이드 더 라이트닝

대전 포인트

카이는 리치가 길다. 한마디로 표현하자면 '긴리치와 레벨3의 스턴 엣지로 상대를 쓰러뜨려라' 다. 이만큼 카이의 매력은 긴 리치에 있다. 하지만 문제는 있기 마련이다. 그 문제란 캐틀링 콤비네이션이다. 리치가 긴 만큼 한번 히트하면 거리가 멀어지기 때문에 단발기도 연계하기가 힘들다. 먼저 3단계까지 스턴 엣지를 차지한 후에 단발 연계기 끝에 스턴 엣지를 넣어주자. 이것이 최선의 방법이다.

기본전법은 중간정도의 거리에서 앉아서 스턴 엣지를 사용해 캔슬을 거는 것이다. 하지만 이 방법은 마무리 공격의 발동시간이 길기 때문에 자주 사용하지는 못한다. 기본적으로 점프후 2회 SLASH를 히트시키고 착지한 후 앉아서 P, SLASH, HYPER SLASH로 캔슬을 건 후 스턴 엣지를 사용하는 것을 연습해야 한다(대미지가 꽤 짭짤하다). 앉아서 K, SLASH, HYPER SLASH후 스턴 디퍼로 캔슬하는 방법도 있다. 카이로 플레이할 때는 가장 중요한 것이 타이밍이다. 철저히 연습해 두자.

연계기

□ □ × ×(↓×) 스턴 엣지, →S버튼

□ □ × 베이퍼 슬러스트

□ □ × ↓△ ↓○(1번 히트시) 스턴 엣지

점프 SLASH, SLASH, HYPER SLASH, 스턴 엣지: 많이 사용하는 기술이다



하단 캔슬은 필수



히트시키기 어렵다



이런 하단 캔슬도 있다



마무리는 스턴 엣지

인간인가 괴수인가? 여자 해적

메이



기본 기술

기술명	커맨드
아쿠아 롤링(차지어택 가능)	↓↘→ + △
레스티브 롤링	→↓↘ + △
방향 전환(최대 3 회까지 방향전환이 가능)	(레스티브 롤링 중) 방향키 + △
돌고래님	←↙↓↘→ + ○
미스트 파이나	↓↙← + △
자,자,미스트 파이나	(미스트 파이나 중) △ 연타
오버 헤드 키스	(상대방 근처) ←↙↓↘→ + ×



아쿠어 롤링 LV 3



실게

필살기

기술명	커맨드
메이 다이나믹	←→↘↓↙← + ○



메이 다이나믹

대전 포인트

모든 기술이 약한데다가 사용하기도 힘든 캐릭터다. 하지만 약한 캐릭터도 필살기는 있기 마련이다. 데드앵글 어택 후 사용하는 오버헤드 키스는 초 필살기 보다 더 위력이 강하다(정신적인 대미지). 메이는 근접공격이 유효한 캐릭터이기 때문에 굉장한 위험부담을 안고 싸워야 한다.

기본 전술은 대쉬 후 HYPER SLASH, SLASH, 앉아서 SLASH로 캔슬 후 아쿠아 롤링으로 연계되는 캐틀링 콤비네이션이다. 한번에 상대에게 주는 대미지가 크기 때문에 자주 이용하는 연계기이다. 또하나 대쉬 후 HYPER SLASH, 데드앵글 어택에서 아쿠아 롤링으로 연계되는 기술도 꽤 쓸만하다. 메이 다이나믹의 파워도 강하기 때문에 체력게이지가 반으로 줄면 잡기 후 메이 다이나믹을 사용하자. 2번만 성공시키면 상대는 황천길이다.

연계기

□ × △ 아쿠아 롤링, 미스트 파이나

잡기후 메이 다이나믹

P, K, SLASH, 앉아서 SLASH: 일반적인 연계기로 대미지는 적다



중단? 하단? 캔슬



아쿠어 롤링 마무리



미스트 파이너 마무리



완벽한 위치, 잡기 후 필살기를

더스트 어택



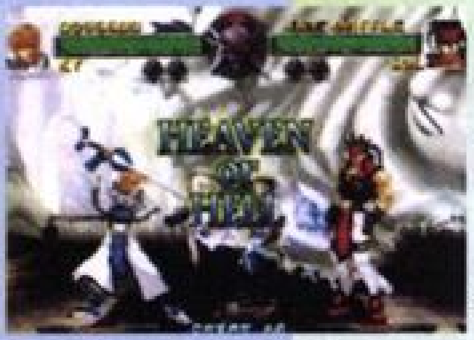
카이는 더스트 어택에서 별다른 연계기가 없다. 마무리가 필살기로 끝나지 않아 멋지지도 않다. 캐틀링 콤비네이션을 충실히 이용하자.

더스트 어택 피니시는 베이퍼 러스트다

대 CPU전

1 카이의 9번째 상대는 솔=배드가이

이미 예상했던 바다. 솔은 스피드나 파괴력면에서 카이보다 한 수 위이기 때문에 가드에 충실해야 한다. 솔의 연계기를 가드하다가 반격의 기회를 잡자.



솔의 빈틈은 라이어트 스턴프를 사용할 때 생긴다. 이때는 SLASH류의 단발기 후 스턴 디퍼로 캔슬을 한 후 단발기로 마무리 짓자. 이런 방식으로 계속 공격을 하면 된다.

움직이지 않을 때가 찬스다

2 져스티스 공략

카이로 져스티스를 상대할 때는 절대로 머릿속에 있는 연계기를 사용하려고 하지마라. 사용할 기술은 오직 하나 스턴 디퍼 뿐이다. 라운드가 시작되면 재빠르게 뒤로 백 러시를 한 후 스턴 디퍼를 사용해 켄슬을 걸자. 레이저 공격을 할 때는 확실하게 가드하던가 재빠른 러시로 캔슬을 해야한다(거리가 문제겠지만…). 이렇게 계속 해나가면 이길 수 있다.



빠른 스턴이나 확실한 가드가 중요하다

더스트 어택

히트 후 추격타로 PPP를 연발하고 5히트 이상이 나면 아쿠아 롤링이나 레스티브 롤링으로 마무리를 짓자.

대 CPU전

1 메이의 9번째 상대는 악셀-로우

악셀과의 전투에서는 대쉬 후 앉아서 SLASH로 캔슬, 아쿠아 롤링으로 이어지는 연계기를 주로 사용해야 한다. 악셀의 체력이 반으로 떨어지면 필살기를 주의하자. 그리고 데드 앵글 어택 후 아쿠아 롤링도 유효하니 잊지말자. 핵심은 하나다. 아쿠아 롤링으로 캔슬 하는 것.



중간정도 거리를 두고 공격을 하자

2 져스티스 공략

메이의 리치는 져스티스에 비하면 아주 형편없다. 때문에 공격을 하기 위해서는 자주 러시를 해야 하는 번거로움이 있다. 러시중 레이저 공격이라도 받게되면 대미지가 크기 때문에 이만저만 부담되는 것이 아니다. 방법은 하나 밖에 없다. 가드를 하다가 공격이 끊기거나 져스티스 근처에 있다면 HYPER SLASH로 캔슬을 한 후 아쿠아 롤링으로 다운을 시키는 것이다. 거리가 멀면 머뭇거리지 말고 하이점프로 접근하자.



하이점프로 배후로 온 뒤 역습을 하자

내 주먹은 살상용이 아니다

포템킨



기본 기술

기술명	커맨드
포템킨 버스터	(상대방 근처) →↘↓↙←→ + □
니트로 훅	←↙↓↘→ + □
메가 피스트 (앞)	↓↘→ + □
메가 피스트 (뒤)	↓↙← + □
그라비톤 스템프(차지어택 가능)	→↓↘ + □
피스톤	(상대방 근처) → + ×



그라비톤 스템프 LV 3



실제

필살기

기술명	커맨드
기간틱 피스톤	→↘↓↙←→ + ○



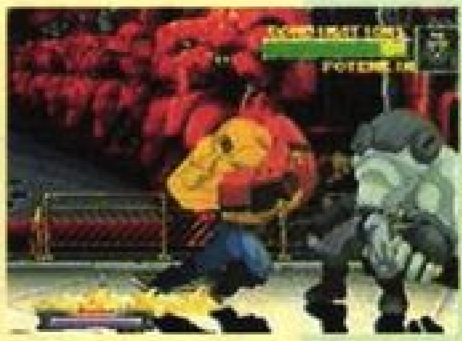
기간틱 피스톤

대전 포인트

기동력 대신 파괴력을 선택한 캐릭터. 하단 펀치가 가장 유효한 공격이 된다. 어느 캐릭터든지 메가 피스트(앞) 후 하단 펀치 4회, 메가 피스트로 이어지는 패턴을 사용하면 지옥의 나락으로 떨어뜨릴 수 있다. 하단 펀치 후 메가 피스트를 연계할 거리가 안되면 재빠르게 백 러시를 한 후 다음기회를 노리자. 기술간의 딜레이나 거리가 생기면 메가 피스트를 사용하자. 메가 피스트 후 포템킨 버스터를 사용하는 방법도 좋다. 실패할 경우에는 펀치 공격으로 위기를 모면하자. 기술간의 경직시간이 짧기 때문에 반격 받을 염려는 없으니 걱정하지 말자.

연계기

□ □ × 메가 피스트, 포템킨 버스터



무조건 잡기로 마무리

더스트 어택

추격타로 P P P 남발. 느려서 더 없다.



더스트 어택은 PPP 남발

대 CPU전

1 포템킨의 9번째 상대는 DR. 볼트 헤드

볼트 헤드는 라운드 시작 직후 메타베기를 많이 사용하는 편이다. 이때는 서서 SLASH로 캔슬을 하고 메가 피스트로 공격을 하자. 메가 피스트가 히트하면 앉아서 킥 공격을 하는 패턴으로 가드에 신경쓰지 말고 공격을 하자.



몸이 튼튼해서 걱정없다

2 져스티스 공략

져스티스와 싸울때는 무조건 앞으로 다가가자. 후에 서서 SLASH공격을 하고 기술이 히트가 되는 것을 확인하고 바로 메가 피스트를 연계하자. 포템킨의 체력이 반으로 줄었을 경우 메가 피스트가 캔슬이 되면 바로 기간틱 피스트를 사용하자. SLASH공격을 어떻게 사용하느냐가 승패의 갈림길이다.



앉아서 킥 캔슬이 중요하다



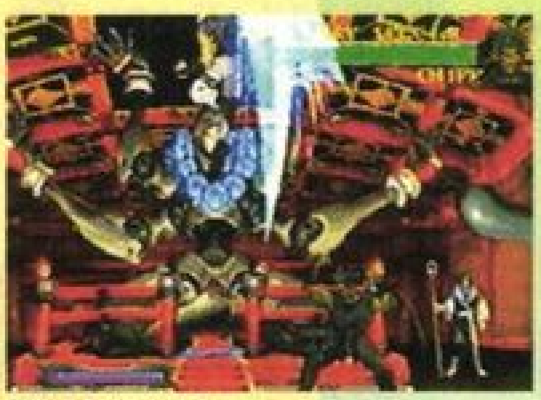
난 더 이상 불량소년이 아니다

칩 = 자나프



기본 기술

기술명	커맨드
알파 블레이드	↓↘→ + □
베타 블레이드(차지어택 가능)	→↓↘ + □
감마 블레이드	←↙↓↘→ + ○
의식전이	↓↘→ + △
의식미영	↓↙← + ×
골 베기	(상대방 근처) →↘↓↙←→ + ×
할암각	(공중) ↓ + ×


베타 블레이드 LV 3


살계

필살기

기술명	커맨드
만귀멸절	↓↘→↓↘→ + ×


만귀멸

연계기

□ □ △ ○ 감마블레이드, 알파블레이드

□ □ × × ↓+○ 알파블레이드

□ □ □ × △ ○ 필살기

P P P K K SLASH, HYPER SLASH: 히트수도 많고 보기도 좋다


미무리1 감마 블레이드


미무리2 알파 블레이드


캔슬 후


필살기로 연계

대전 포인트

칩은 자신의 몸을 숨긴다거나 워프하는 등의 가벼운 인술(忍術)을 사용한다. 가장 많이 사용하는 기술이 몸을 숨긴 후 적의 배후로 워프해 캐틀링 콤비네이션을 사용하는 것이다.

또 낙법을 하는 상대에게 알파 블레이드를 히트 시킨 후 베타 블레이드로 추격타를 먹이는 것도 가능하다. 수비시에도 데드앵글 어택을 사용할 찬스가 많아 사용하기 편하다.

기본전법은 칩이 가진 기동력을 최대한 살리는 것이다. 칩은 게임에 등장하는 캐릭터 중에서 제일 빠르다. 하지만 방어력은 형편없이 낮기 때문에 빠른 기동력을 이용하여 상대의 공격을 회피해야 한다. 기본적으로 사용하는 기술은 베타 블레이드이지만 무리하게 사용하면 도리어 상대에게 필살기를 맞게 되기 때문에 주의해야 한다. 가장 안정적인 연계기는 ○ △ ○ △ 알파 블레이드 캔슬이다.



더스트 어택

추격하며 P연타(4~5히트까지), SLASH, 알파 블레이드, 착지 후 베타 블레이드

미무리는 베타 블레이드로

대 CPU전

1 칩의 9번째 상대는 카이 키스크

카이의 공격은 리치가 길기 때문에 무리하게 접근해서 캐틀링 콤비네이션을 사용할 필요가 없다. 앉아서 HYPER SLASH나 베타 블레이드를 사용해 카이의 주의를 분산시킨 후 다시 베타 블레이드를 연발하는 방식이 가장 무난하다. 코너에 몰렸을 때는 무리하게 카운터 공격을 한 후 빠져 나오지 말고 의식전이를 사용해서 빠져 나오자.


단발 공격 후 반격의 기회를 노리자

2 저스티스 공략

이제까지 그래 왔듯이 베타 블레이드를 사용하자. 어느정도 거리가 가까워진다 싶으면 감마 블레이드를 연발하자. 저스티스가 점프를 하면 베타 블레이드로 추격하는 식으로 한가지 패턴을 정하고 공격을 하자. 이때 한번이라도 커맨드 미스가 나면 지옥행이니 염두해 두자.


베타 블레이드가 히트하는 순간 승리는 눈앞에

명의(名醫)는 살인자와 같다.

Dr. 볼트헤드



기본 기술

기술명	커맨드
창점원심난무	↓↘→ + □
창점원심난무 해지	↓
창점원심난무 이동	→→ or ←←
창점원심난무중 특수 공격	□ or ×
메타 베기(차지어택 가능)	→↓↘ + △
가라! 내 위로	↓↙← + △
공중 가라! 내 위로	(공중) ↓↙← + △
죽음 죽음 죽음의 찌르기	←↙↓↘→ + ○
죽음 죽음 죽음의 찌르기 연계	~찌르기중 ←←



메타 베기 LV 3



살계

필살기

기술명	커맨드
매드 오퍼레이션	(상대방 근처) ↓↘→↘↓↙← + ○



매드 오퍼레이션

연계기

□ × △ ○ 메타베기, 창점원심난무



퀵, SLASH 캔슬 후



메타 베기나



창점원심난무를 연계한다

대전 포인트

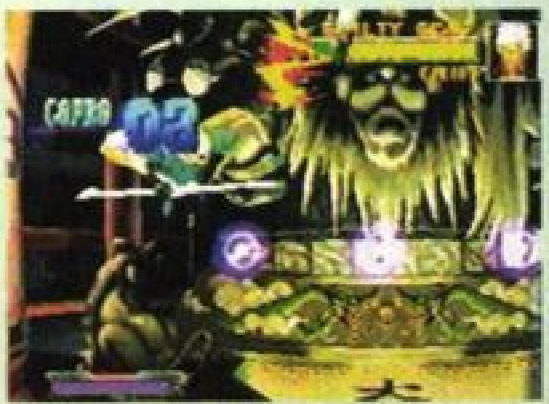
볼트 헤드의 전투방법은 처음부터 끝까지 죽음의 찌르기로 일관한다. 볼트 헤드의 무기인 메스는 리치가 길기 때문에 중거리 이상도 공격할 수 있다. 또한 대공병기로도 쓸 수 있기 때문에 공격판정이 다른 캐릭터에 비해 굉장이 넓은 편이다. 앉아 SLASH가 주 공격원이 되며 기본적으로는 대쉬 후 앉아서 SLASH, 서서 HYPER SLASH로 캔슬, 죽음의 찌르기로 연계되는 기술을 사용해야 한다. 일단 죽음의 찌르기가 끝나면 대쉬를 해서 다시 공격을 하고, 가드 후 다시 위와 같은 패턴을 반복하는 것이 최선이다.

더스트 어택

추격타로 P P P 만 남발해도 충분하다.



상대가 떨어질 때 메타 베기



P P P 남발 후 가라! 내 위로

대 CPU전

1 볼트 헤드의 9번째 상대는 포템킨

최강의 공격력과 방어력을 지닌 포템킨. 포템킨과 싸울때는 절대 가까이 가서는 안된다.

포템킨은 잡기 공격을 주로 하는 캐릭터이기 때문에 가까이 갔다가는 포템킨 버스터를 당하기 일쑤이다. 어느정도 거리를 둔 상태에서 하단 SLASH로 공격을 하고 포템킨이 차지를 시작하면 점프공격을 퍼붓자. 딜레이가 큰 필살기 보다는 단순한 기본기에 충실하면 된다.



절대로 접근하지 말자

2 져스티스 공략

볼트 헤드는 져스티스의 필살기를 앉아서 피할 수 있는 유일한 캐릭터이다. 져스티스는 자신의 체력이 반으로 떨어지면 필살기를 자주 쓰는 편이어서 볼트 헤드에게 기회를 많이 주는 편이다. 져스티스가 필살기를 사용하면 앉아서 피하고 있다가 공격이 끝남과 동시에 캐틀링 콤비네이션을 사용하자. 이게 여의치 않으면 필살기가 발동될 때 백 러시 후 하이점프를 해 상대의 배후로 이동한 후 △, ○, 죽음의 찌르기 콤보를 사용해 져스티스의 숨통을 끊어 놓자.



이런 것은 앉아서 피하자



승리라는 속박으로부터 자유로워지고 싶다

자토 = ONE



필살기

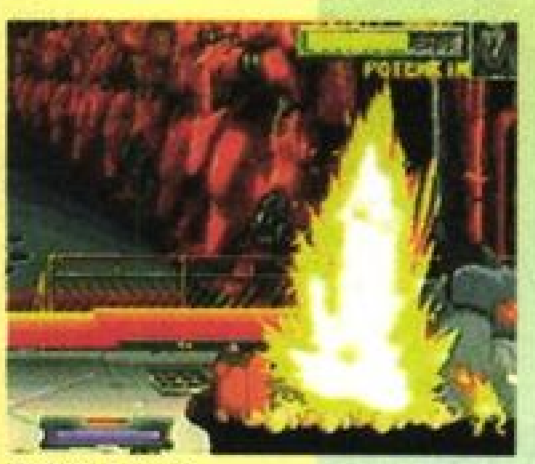
기술명	커맨드
다크 센티넬	←↙↓↘→↘↓↙← + ○



다크 센티넬

기본 기술

기술명	커맨드
드랜커 쉐이드	↓↙← + □ or ×
크라임 다크니스	←↙↓↘→ + ○
연계기	크라임 타그니스 후 ○ △ □ 순서로 3회까지 입력 가능
인바이트 헬(차지어택 가능)	↓ ↓ + ○ or △
공중 인바이트 헬	(공중) ↓ ↓ + ○ or △
라이즈 언더 홀	→↓↘+ □
암흑	→ + ×
브레이크 더 로우	→↘↓↙← + △



인바이트 헬 LV 3



살계

연계기

- □ □ × × △연타
- □ ↓+□ □ 라이즈 언더 홀
- □ □(↓+□) →+□ 라이즈 언더 홀
- □ □ × ○ 인바이트 헬
- □ □ × △ 다크 센티넬



SLASH연타



인바이트 헬로 마무리



상단에서 하단 캔슬 후 라이즈 언더 홀



상단 캔슬 후 필살기

더스트 어택

사실 자토에게는 더스트 어택이 무의미하다. 다른 캐릭터 처럼 강력한 필살기로 마무리 지을 수 있는 연계기가 있는 것도 아니고, 그렇다고 대미지가 큰 것도 아니니 더스트 어택쯤 없는 것으로 생각하자.

대전 포인트

자토는 크라임 다크니스를 주로 사용해야 한다. 하지만 자토의 공격은 리치가 긴 반면에 빈틈이 크다는 것이 큰 결점이다. 강력한 필살기가 그 틈을 보완해 주기는 하지만 그것도 어느 정도지 그 한계를 넘어버리면 사용할 수 없게 되니 잘 판단하자. 일단 필살기로 연계되는 기술을 기본전술로 하자. 그중 가장 다양한 필살기를 보여주는 것이 크라임 다크니스이기 때문에 자주 사용해야 하는 것이다. 3연속 기술로 상대를 공중에 띄운 후 착지할 때를 맞추어 추격타를 줄 수 있다. 일반적으로 통상기로 사용하는 콤보는 →+□ △ △ ○ 이다.

이외애 점프△로 캔슬을 하고 인바이트 헬을 사용하는 방법도 쓸만하다.

대 CPU전

1 자토의 9번째 상대는 미리아=레이지

CPU미리아는 연속공격을 많이 하는 편이라 빈틈이라고는 찾아볼 수가 없다. 미리아만을 위한 전법을 만들어야 할 정도로 상대하기 힘든 캐릭터이다. 평상시처럼 크라임 다크니스를 사용해도 미리아는 바로 가드를 한 후 역으로 리빙 랜서를 시작으로 다양한 연계기를 퍼붓는다. 확실한 카운터기가 없으면 처음부터 미리아의 공격에 말리기 때문에 그렇게 쉽지는 않을 것이다. 카운터로 마무리하는 연계기를 생각해 내자.



자토의 던지기 공격은 강하다

2 져스티스 공략

져스티스는 크라임 다크니스만 적절히 사용한다면 무난하게 이길 수 있다. 져스티스의 공격은 자토의 공격에 비하면 행동반경이 크기 때문에 부지런히 움직인다면 그렇게 어렵지는 않다. 추천 연계기는 크라임 다크니스를 세 번 히트시킨 후 단발형 필살기로 마무리를 짓는 형태이다. 거기에 인베이드 헬로 추격타를 먹이면 완벽한 져스티스 퇴치용 연계기가 된다.



크라임 다크니스가 해결의 실마리



노병은 죽지 않았다

클리프 = 앤더슨



기본 기술

기술명	커맨드
포효반(차지어택 가능)	↓↘→ + □
해골 부수기	↓↙← + △
전이	↓↙← + ×
백열참	△ 연타
앞의 앞	←←
지옥 찔러넣기	(앞의 앞 중) □
바카몬	L1



포효반 LV 3



살계

필살기

기술명	커맨드
소울 서바이버	←→←↙↓↘→ + ○



소울 서바이버

연계기

□ △ × 해골 부수기, 포효반

P, SLASH, 앉아서 HYPER SLASH, 포효반

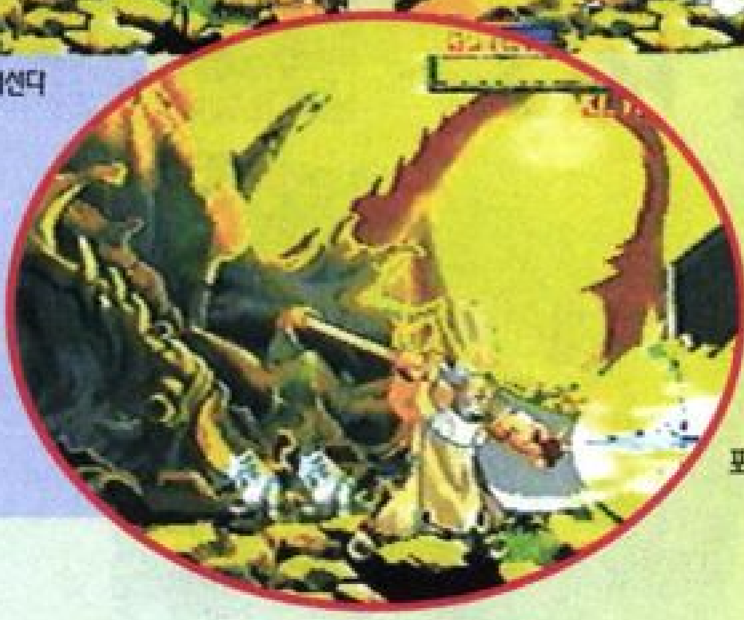
히트시키기는 어렵지만 모두 히트되면 짭짤하다.



숏다리 캔슬 이지선다



해골 부수기냐



포효반

더스트 어택

클리프는 다른 캐릭터와는 다르게 공중에서 더스트 어택이 가능하다.

클리프는 팔과 발이 모두 짧기 때문에 무조건 더스터 어택이 히트되면 P를 연타하자.



착지후 추격타는 이렇게 한다

대전 포인트

클리프는 지상에서 러시가 불가능하기 때문에 비상시에는 대책이 없는 캐릭터다. 반면에 HYPER SLASH가 리치가 길고 파괴력이 있기 때문에 멀리서 공격이 가능해 그 단점을 보완할 수 있다. 공격판정은 필살기가 나가는 순간에도 캔슬이 가능하기 때문에 다른 캐릭터에 비해 꽤 후하다. 해골 부수기가 성공하면 체력 게이지의 반이 소모되기 때문에 이것만으로도 충분하다.

기본전술은 포효반이다. 다짜고짜 무슨 소리냐고 하겠지만 포효반은 차지어택이 가능한데다가 레벨3까지 차지를 해서 히트시키면 필살기 보다 더 위력이 강하기 때문이다. 반격 후 차지어택을 하면 큰 대미지를 줄 수 있기 때문에 자주 사용하게 되는 기술이다. 대전을 할 때는 SLASH로 캔슬하고 포효반을 주로 사용하자. 사용한 후 상대가 다운한 틈을 타서 확실히 차지를 해두자.

SLASH로 캔슬할 때는 거리를 염두해 두자. 자칫 빗맞은 후 포효반을 사용하면 역습을 당할 수 있으니 말이다.

대 CPU전

1 클리프의 9번째 상대는 솔=배드가이

어설픈 연계기로 솔을 상대할 바엔 차라리 한방에 보낼 수 있는 살계를 사용해라. 기본적으로 가드가 확실한 캐릭터이기 때문에 체력으로 버티는 전법이 가장 유리하다. 구석에서 솔은 라이어트 스텀프를 사용하기 때문에 가드만 하면 반격의 기회가 생긴다. 반격기는 P, SLASH로 캔슬을 한 후 포효반으로 마무리 짓는 캐틀링 콤비네이션을 사용하자. 거리를 유지해야 한다는 것을 유념해 두자.



가드를 하면 계속 때려주지

2 저스티스 공략

저스티스는 포효반 레벨3 두방이면 끝을 낼 수 있다. 포효반으로 끝내는 방법은 여러번 말한 바와 같이 캐틀링 콤비네이션을 이용하자. 저스티스는 체력이 많기 때문에 SLASH공격을 많이 해야 할 것이다.



포효반 LV 3
2방이면 끝이다





전쟁이 끝날 때 까지 난 물러서지 않는다

악셀 = 로우



기본 기술

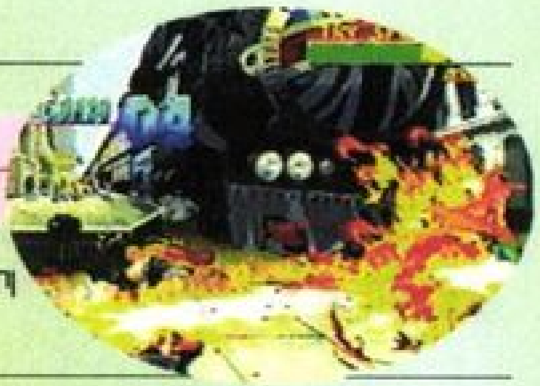
기술명	커맨드
검섬격	← (모은후) → + △
검섬곡선격	(검섬격 중) ↑ + ○
변천검	→↓↘ + △
천방석	↓↙← + □
뇌영검격	←↙↓↘→ + ×
노돌	↓↙← + ×
양무	→ + ○


실게


이것도 효과는 초필살기 못지 않다

필살기

기술명	커맨드
백중검소	↓↘→↓ + ○


이것이 오리지날 초필살기

대전 포인트

검섬격이 주 포인트다. 악셀은 SLASH로 캔슬하고 검섬격을 사용하는 패턴을 사용해야 한다. 이 공격이 모두 히트하면 살길이 보일 것이다. 검섬격이 2연속 히트되면 가드를 하고 있어도 경직시간이 짧게 나마 생기기 때문에 다음 기술을 연계시킬 수 있다. 악셀은 상대의 공격을 가드하는 것보다 백 러시로 피하는 것이 더 유리하다. 악셀은 한마디로 SLASH로 공격을 캔슬하고 SLASH로 마무리를 짓는 캐릭터다.

연계기

↓× △ 검소, 검섬격 후 검섬곡선격으로 연계


검섬곡선격으로 연계


SLASH캔슬


검섬격

놈들을 죽이는 것은 자유다

미리아 = 레이지



기본 기술

기술명	커맨드
리빙 랜서(차지어택 가능)	↓↘→ + △
리빙 랜서 (공중)	↓↙← + △
행 리비	리빙 랜서가 공중에 있을 때 방향키 + △
칸뎀 톱	→↓↘ + △
라스트 쉐이커	△ 연타
전전	↓↙← + ×


리빙 랜서 LV 3


실게

기본 기술

기술명	커맨드
아이언 메이든	↓↘→↓↘→ + ○


아이언 메이든

대전 포인트

미리아는 칸뎀 톱으로 상대를 제압해야 한다. 미리아는 타 캐릭터에 비해 기술면이나 파괴력, 기동력 면에서 모두 A를 받을 정도로 뛰어난 만능 캐릭터이다. 기본전술은 러시 후 앉아서 펀치로 캔슬을 하고 앉은 상태에서 SLASH공격을 연계한 후 칸뎀 톱으로 마무리하는 패턴을 사용하자. 칸뎀 톱이 히트하면 적은 쓰러지기 때문에 앉아서 펀치를 추격타로 히트시킬 수 있어 다음 기술로 연계하기가 편하다. 구석에서 칸뎀 톱이 히트되면 라스트 쉐이커로 마무리를 짓자.

연계기

□ × △ 라스트 쉐이커
□ × △ 칸뎀 톱


SLASH 캔슬


라스트 쉐이커나


칸뎀 톱으로 마무리

더스트 어택

일반적인 캐틀링 콤비네이션을 사용하자.



추격 P 연타

대 CPU전

1 악셀의 9번째 상대는 메이



검섬격을 히트시키고 검섬곡선격으로 추격타를 먹이는 패턴을 쓰자

메이와 싸울 때는 통상기를 조금 변화시켜야 한다. 메이는 검섬격을 모두 가드하기 때문에 SLASH로 캔슬한 후에는 검섬곡선격을 사용해야 한다. 메이가 점프했을 때 검섬곡선격이 히트가 되어 떨어지만 추격타를 먹이는 것도 잊지 말자.

2 져스티스 공략

져스티스를 공략하기 위해서는 일단 져스티스를 구석으로 몰아넣어야 한다. 일반 통상기인 SLASH로 캔슬을 하고 검섬격을 먹이자. 일단 상대가 다운되면 추격타로 져스티스의 체력을 줄이는 방법을 사용해야 한다. 져스티스가 레이져 공격을 해오면 서슴없이 배후로 돌아가 공격을 하자.



발을 봉인 시켜 버리자

더스트 어택

히트 후 일반 캐틀링 콤비네이션으로 연계



상대가 떨어질 때 러스트 쉐이커

대 CPU전

1 미리아의 9번째 상대는 자토=ONE

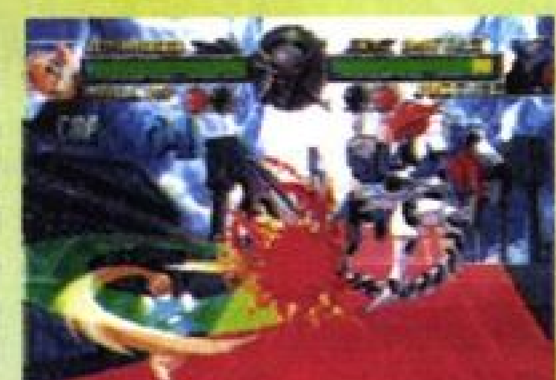


리치가 긴 콤비네이션을 사용하자

발이 느린 자토는 미리아에게 밥(?)이 되는 캐릭터이다. 그러나 자토가 가진 기술의 파워가 세기 때문에 주의할 필요는 있다. 게다가 방어 또한 까다롭기 때문에 잘 살피지 않으면 어설프게 연계기를 맞을 수 있다. 자토 처리용 추천 연계기는 앉아서 펀치로 캔슬하고 바로 캐틀링 콤비네이션으로 연계한 후 칸템 톱으로 마무리하는 것이다.

2 져스티스 공략

미리아로 져스티스를 상대하기 위해서는 접근전을 해야 한다. 더 구체적으로 말하자면 져스티스의 공격을 데드앵글 어택으로 방향을 전환시키고 배후로 돌아가 공격을 한다. 후에 져스티스가 구석에 몰렸을 때는 리빙 랜서로 마무리를 짓자. 이러한 방법을 반복하면 쉽게 져스티스를 마무리 지을 수 있다.



칸템 톱만 잘 들어가면 만사 OK

우민(愚民)은 죽었다 깨나도 못 고른다

꿈에도 그리던 보스 캐릭터를 고를 수 있다. 테스트먼트와 져스티스는 어떤 캐릭터든지 한번만 클리어하면 되고, 바이켄은 솔이나 카이로 노 컨티뉴 클리어 하면 된다. 격투게임 초보자는 고르기 힘들 것이다. 하지만 열심히 연습하자. 보스 캐릭터는 VS모드에서만 사용 가능하다.

*보스캐릭터를 선택한 후 재기동시 세이브 데이터를 로드하는 대신에 L1+R2+↓+□을 누르면 된다.

죽음이 눈앞에 보이지 않는가?

테스트먼트



기본 기술

기술명	커맨드
팬텀 소울	↓↘→ + □
익저비스트	←↙↓↘→ + ○
그레이브데이거	↓↘→ + △
팬져 · 센티비트	→↓↘ + △
디멘션 사이즈	↓↙← + ×

살개

필살기

기술명	커맨드
나이트 메어 · 서큐러	↓↘→↓↘→ + ○



나이트 메어 · 서큐러

연계기

□ □ × × △ →+○

□ □ × × 그레이브데이거

□ □ × × 디멘션 사이즈



○연계기 시작은 킥캔슬



→HS공격



○그레이브데이거로 마무리



피니시로 디멘션 사이즈로 상대를 캡처한 후 다시한번 공격하자

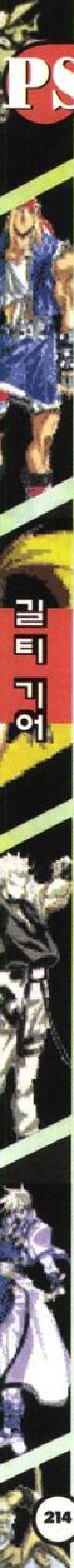
더스트 어택

P P P 연발. 이것이 최선이다



P P P 연발 후 착지하는 순간 SLASH





나는 곧 법이다

저스티스



기본 기술

기술명	커맨드
스트라이크 백 테일	←↓↙ + ×
미카엘 소드	←↙↓↘→ + △
임페리얼 레이	→←↙↓↘→ + △
발키리 아크	↓↙← + ×


살계

필살기

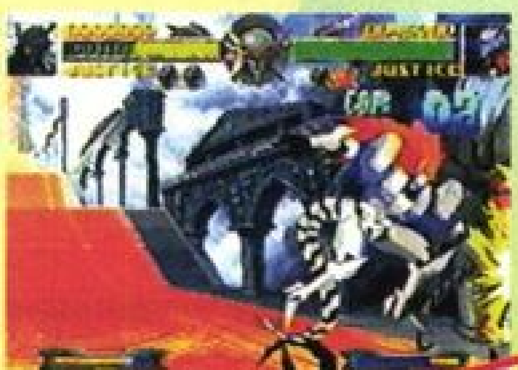
기술명	커맨드
감마 레이	←→→↘↓↙← + ○


감마레이

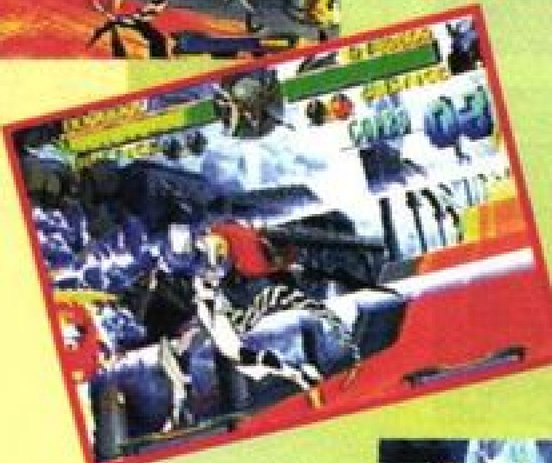
연계기

× × □ 임페리얼 레이

× × □ □ 미카엘 소드


펀치 캔슬 후


임페리얼 레이나


미카엘 소드

더스트 어택

히트 후 추격하면서 P P P P →S S 임페리얼 레이: 19HIT가 난다


알려준 대로만 하면 17HIT는 보통이다

난 최고의 검객이다

바이켄

기본 기술

기술명	커맨드
다다미 뒤집기(공중가)	↓↘→ + ×
엽참선(차지어택 가능)	→↓↘ + △
진공베기	←↙↓↘→ + ○


엽참선 LV 3


살계

필살기

기술명	커맨드
천지인	←↙↓↘→↘↓↙← + ○


天地人

연계기

□ × 엽참선 △ ○(△)

□ △ 엽참선 △ ○(△)


SLASH 캔슬


하단 킥캔슬


엽참선

더스트 어택

히트 후 P 연타로 6HIT후 엽참선로 연계


엽참선로 마무리

SEGA SATURN

이번에는 있는 것 없는 것 전부 끄집어 낸다!

슈퍼로봇대전F (완결편)



지난호에 나간 분석에 대한 미비한 점이 많았던 것에 죄송한 마음을 감출 수 없으며 이번 공략에는 시간상 실을 수 없었던 미클리어 시나리오의 공략과 설득 가능한 캐릭터등 숨겨진 모든 것을 싣도록 하겠다. 이제 더 이상의 슈퍼로봇대전 F의 분석은 없다!

제작사	반프레스토 윙키 소프트
장 르	시뮬레이션
발매일	4월23일
발매가	6,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

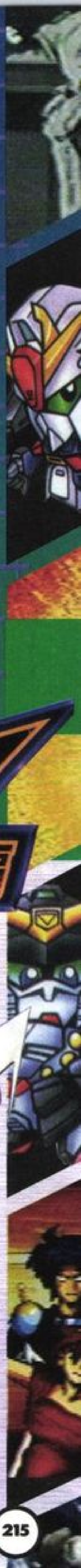
1부 숨겨진 것과 약간의 메모

필자가 일본에서 본것과 기타 정보망에서 가져온 정보중에서 시간상 확인되지 못한 것과 이곳에 올라올 만한 것을 정리하여 써본다

10단계개조를 끝낸 뒤에 추가되는 무기들

판넬계 MS(뉴건담, 사자비, 중산형 뉴건담등)	판넬 → 판넬 (MAP)
윙제로 또는 윙제로커스텀	트윈버스터 빔라이플 → 트윈버스터빔라이플 2 (MAP)
단쿠가	단공검 → 단공광아검
마징카이저	파이어블라스터 → 파이어블라스터 (MAP)
그레이트마징가	브레스트번 → 브레스트번 (MAP)
고쇼군	고프레셔 → 고프레셔 (MAP)
마징가Z	브레스트파이어 → 브레스트파이어 (MAP)
마징가Z	로켓트펀치 → 大車輪로켓트펀치 (MAP)
텍사스맥	맥리볼버 → 맥리볼버 (MAP)
건담 Mk2	확산바주카 → 확산바주카 (MAP)
건담헤비암즈改	모든무기 → 전탄발사 (MAP)







10단계개조가 가능해진 뒤에는..

68화부터 가능해지는 10단계 개조. 많은 플레이어들은 효율적인 개조를 해와서 돈이 차곡차곡 쌓였으리라 생각되는데.. 하지만 개조해야할 단계가 5개 더 늘어나 버린 것 때문에 골머리를 많이 썩였으리라 생각한다. 여기서 몇 가지 알아두면 좋은 점을 소개하도록 한다.

1. 유니트개조보다 무기개조에 돈이 더 많이 든다
2. 만약 플레이어 당신이 주로 꺼내는 유니트들이 건담계라면 유니트개조와 무기개조에 드는 돈을 2:1비율로 투입한다. (슈퍼계일 때는 반대로)
3. 건담계를 위시한 리얼계에서는 운동성과 한계반응, 슈퍼계에서는 HP와 장갑등을 중점적으로 개조해주자 (만약 EN를 사용하는 병기를 많이 쓸경우는 계열을 막론하고 끝까지 개조할 것)



중보스급인 게이오스 글루드와의 대결, 운동성을 끝까지 개조한 것만으로 이 정도의 효과를 발휘한다



보스급인 오기바류(제브)와의 대결, 이 상황에서 정신기 '집중'을 쓴다면?



세이라 얻기

1. 지금까지 온 턴 수가 435턴 이내여야 할 것.(완결편 만의 데이터로는 어렵다)
2. 제 49 화 "하이퍼 제릴"에서 도로가 가운데로 뻗어나오다가 끊어진 곳에 있는 건물에서 14칸 아래쪽에 있는 작은 초원지대에 아무로를 대기시킨다.
3. 세이라를 발견하고 다음화부터 사용가능으로

샤아전용 자크2 얻기

1. 우주분기의 제 63 화' 무한력 이데전설' 에서 바니를 좌표(10,47)에 위치시킨 상태로 시나리오를 클리어 한다.

가브레를 동료로 만들기

1. '다시 그려진 지도' 에서 오리비 구출이벤트를 본다
2. 루나츠 내부 클리어 뒤 다시 외부에서의 전투에서 3턴에 윙제로와 건담 샌드록(개)가 등장.
3. 루나츠에 들어갔던 일행이 나오고 건버스터와 엑셀리온이 등장
4. 아만다라의 HP를 13000이하로 줄인다

최강! 윙제로 커스텀

1. 게스트=포세이달 분기의 '제 69 화 사상누각' 에서 콰트로 등장시 건담 데스사이즈 헬과 에바 초호기와의 대화 이벤트가 있어야함(히이로와 트로와가 생존해야함).
2. 게스트=포세이달 분기의 '제 72 화 다시 그려진 지도' 에서 아만다라와의 결전중 3턴에 등장(윙제로)
3. '제 73 화 핵이 움직이기 시작할때' 클리어 뒤 트로와가 합류, 윙제로와 커스텀과의 분기가 생김.
4. 몇화 뒤에 소리없이 윙제로 커스텀이 탄생한다

금단의길! 카오루 시나리오

1. "제 36 화 액시즈의 공방"에서 콰트르를 설득하지 않는다.
2. 포우를 구출하지 않는다. (트레즈 구출작전을 10턴이상)
3. 60화에서 신지를 내보내지 않는다.
4. 에바 초호기의 폭주를 5회 이상한다.
5. 60화의 분기에서 지상으로 선택한다.
6. 신지의 싱크로율을 레이보다 높게 유지한다.
7. '제 63 화 운명을 푼 자' 들까지 이상의 조건을 만족시킨 후, 레이를 포지트론 라이플 충전이 끝날 때까지 살아있게 한다.
8. 레이가 자폭
9. 카오루의 시나리오로 돌입.

동방불패 동료로 만들기

1. 동방불패가 나오는 시나리오에서는 피니시를 항상 도몬으로 때릴 것
2. 아렌비를 동료로 만들 것.
3. "제 64 화 악마라 불리운 건담"에서 죽이지 말고 두 번 건드리기
4. 포세이달=게스트분기에서 등장.

계열별 설명

건담계

이야기의 중심적인 핵이 되는 관계로 상당한 파워를 가지고 있다. 유니트들은 시대에 따라서 각기 한계 반응치가 다르기 때문에 가능하면 나중에 나온 것을 추천하고 싶다.(나중에 나온 것이 가장 한계 반응치가 높다) 추천하는 유니트는 메티스, Z건담, ZZ건담, 건담, F91, 비기나기나정도의 주인공급 유니트와 보급기이다.

건담(?)계

이야기에서 어느 정도의 영향력을 가진 건담W과 인상적인 이벤트가 준비되어 있는 G건담을 이곳에 넣어본다. 건담W계열에서는 히이로와 듀오, G건담에서는 도몬 정도가 무난할 것이다. 이중에서 히이로의 윙건담에는 사이코프레임정도를 달아줘야 전투를 시키는 데에 문제가 없고 이중에서 한 명을 더 집으라면 G건담계의 레인정도. 정신기'보급'은 상당한 도움이 될 것이다.

엘가임계

눈에 확 띄는 유니트나 파일롯은 없는 상태지만 그래도 인재는 있는 법. 다바의 요정으로 붙어있는 리리스는 재동과 격려, 각성이라는 괜찮은 보조정신기를 가지고 있다. 다바는 전투쪽, 아므는 정신기 쪽이 괜찮으므로 든든한 후방지원을 생각하는 유저라면 이쪽에도 눈을 돌려두자. 후반에 설득으로 얻게 되는 아스피는 반드시 출격시킬 것.

슈퍼계

마징가와 단쿠가, 건버스터등을 지칭해본다. 특징은 HP와 장갑, EN이 높은 대신 운동성과 한계반응이 낮은 관계로 정신기로 보충을 해줘야하는 부류일 것이다. 괜찮은 유니트와 파일롯을 선별해보자면

1) 단쿠가
4인의 역할분담을 이용한 공격과 보조

2) 건버스터
노리코, 카즈미의 정신기와 건버스터의 무시무시한 공격력

3) 에바초호기
AT필드라는 무적요소와 다른 에바에 비해 강력파츠슬롯이 2개인점

4) 보스보롯트
탈력은 클리어에 절대적인 요소. 보급도 무시 못한다

5) 게타시리즈
보스급 전문킬러. 3인의 정신기를 단번에 불태워버려라!

6) 고쇼군
레미의 탈력도 무시 못할 정도의 공격과 보조를 겸비 정도를 꼽아볼 수가 있다.

이데온은 폭주가 아니면 다른 유니트에게 밀린다고 생각된다.

오리지날계

로봇대전에서만 나오는 유니트로 대부분이 쓸만하지만 필수라고 생각되는 유니트를 집어본다.

1) 사이버스타
사이프랏슈와 행운, 열혈로 많은 돈을 벌어온다

2) 발시오네R
격려라는 것 정신기 하나만으로 도몬과 같이 데뷰 가치가 있다

3) 그랑존
포세이달=게스트분기에서는 경험에 돈이 많이 들지만 DC분기일 때에는 풀개조상태에서 등장하므로 전략상으로 상당한 도움이 된다. 하지만 적들에게 인기에는 무리가.

4) 그룬가스트
계도나후검 일검살의 공격력과 슈퍼계에서 오로지 주인공만 가지고 있는 "혼"에 많이 신세를 진다

5) 휴케바인
리얼계의 운동성과 이동력, 슈퍼계와 비슷한 정신포인트, 주인공에게 맞추기 힘들 정신기가 없는 것이 못내 아쉽지만 가지는 옆에 있는 것만으로 충분하다

2부 미클리어 시나리오 공략과 기존 시나리오 보강

기존 시나리오에 대한 것은 보강차원에서 요점만 적은 것이므로 오해가 없길바란다

시나리오 분기표

START

- 리얼계
  - 소용돌이치는 악의 (전)
  - 소용돌이치는 악의 (후)
- 슈퍼계
  - 프론티어4의 위기 (전)
  - 프론티어4의 위기 (후)

라비안로즈

엑시즈의 공방

자비가의 명령

유리왕국

아만다라 카만다라

티탄즈의 악의

결별 (전)

결별 (후)

- 리얼계
  - 티탄즈의 추격
- 슈퍼계
  - 絆

소문의 하란반죠

일륜은 나에게 있다

악의의 오라

동란, 요하네스버그

하이퍼 제릴

트레즈의 구출

트레즈, 서다

도몬의 위기! 슈퍼모드 발동?

기아나 고원의 고행



지금까지 톳드의 설득을 전부 했는가?

- 예
  - 보스턴에 해는 지고
- 아니오
  - 비온 더 톳드

- 리얼계
  - 새로운 힘
- 슈퍼계
  - 완성! 초투사

타임리미트 (전)

타임리미트 (후)

야망의 끝에서

이질된 것으로의 만가

하늘과 대지의 동굴

- 지상분기
  - 풀어진 봉인
  - 결전! 제2신동경시
  - 운명을 푼 자들
  - 악마라 불리운 건담
  - 광활한 우주로
- 우주분기
  - 도망의 솔로쉽
  - 배반의 월면기지
  - 무한력 이데전설
  - 촛불은 불꽃이 되어
  - 출격 건버스터

청산된 과거, 그리고..

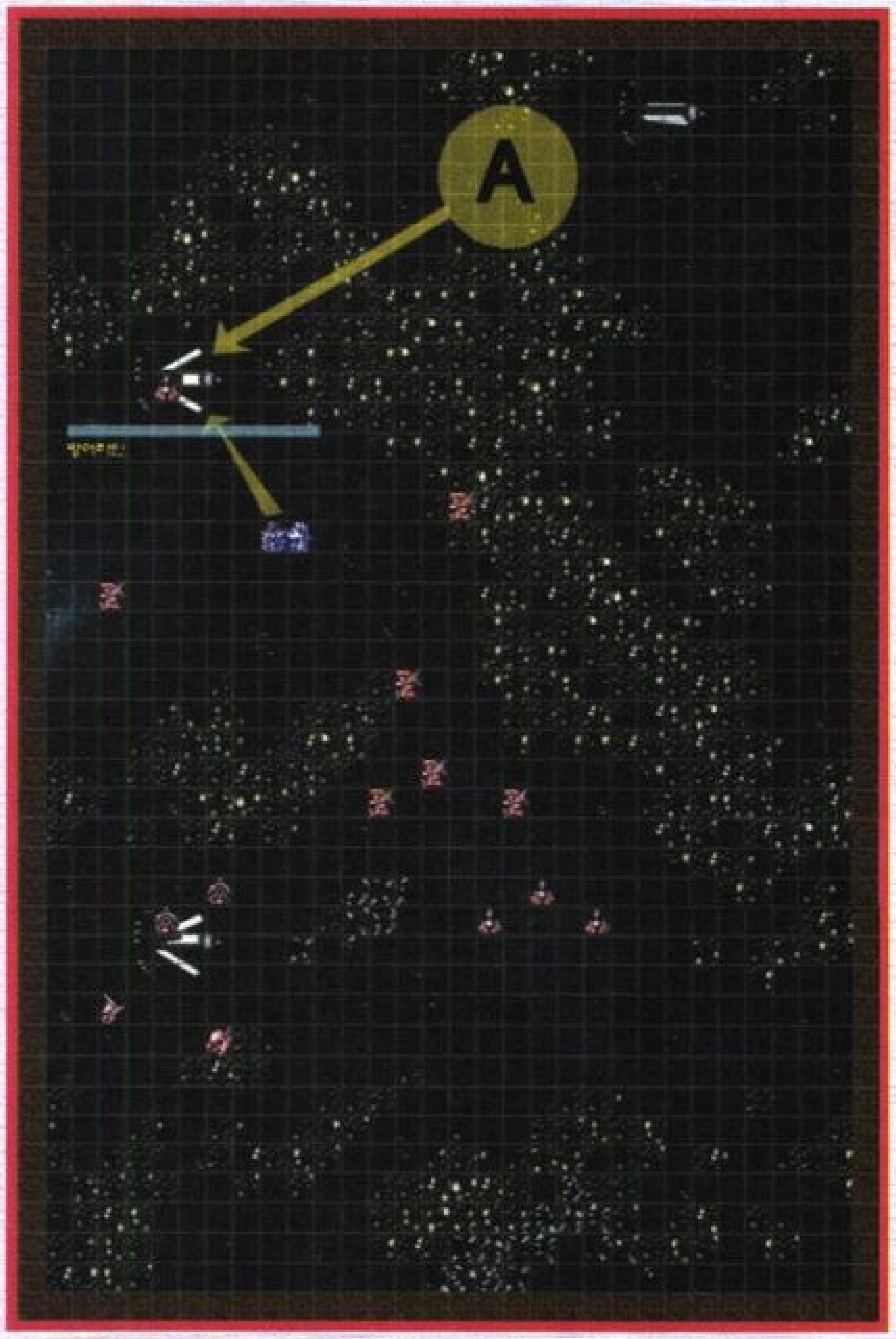
슬픔의 콰트로

- DC분기
  - 錯綜 한 싸움
  - 이상과 현실
  - 빛, 자르는 검
  - 피에 젖은 손
  - 허강의 우상
  - 복수의 칼날
  - 일으켜지는 반기
  - 더블 페이크
  - 공포와 공황의 사이에서
  - 격진의 빨간대지
  - 파이널 오퍼레이션
  - 파이널 오퍼레이션 -완결-
- 게스트=포세이달분기
  - 헤매이는 운명의 빛
  - 사상누각
  - 사랑이라는 이름의 자아
  - 붕괴의 서곡
  - 다시 그려진 지도
  - 핵이 움직이기 시작할 때
  - 거짓협정
  - 초대된 방문자
  - 운명의 불꽃속에서
  - 패자로의 서곡
  - 시작과 끝이 모인 장소

엔딩

슈퍼로봇대전F 완결편

제 34 화 소용돌이치는 악의 [전]



미션공략

적의 배치만 약간 다를 뿐 지난 호에 나온 34화 프론티어4의 위기(전)과 상황은 같다. 처음에는 F91과 비기나기나를 코로니쪽(북쪽)으로 보낸 뒤 코로니에서 회복을 하면서 쳐들어오는 적들을 계속 처치하다가 3턴에 Ⓐ의 장소에서 등장하는 본대와 함께 나머지 적들을 쓸어버리도록 하자. 본대에서 출격할 멤버는 기력조절을 할 생각이 없다면 레벨 27이하들을 보낼 것.

초기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일롯	레벨	비고
겔베라 테트라	1	10500	시마	LV31	메가부스터
바우	1	6700	아리어스	LV30	
벨가기로스	6	6200	엘리트병	LV28	
얏시마	2	6000	DC병사	LV27	
함브라비	4	5300	DC병사	LV27	

클리어 뒤에는

F91과 비기나기나는 절대적으로 키워야한다. 메타스에 마땅히 태울 파일롯이 없는 경우 세실리를 태우는 것도 한가지 방법. 슈퍼계와 동일하게 후편이 존재하므로 전편에 출격하지 않았던 파일롯에 맞춰 유니트를 태우자.(F91에 다른 건담계 에이스를 태우는 것) F91과 비기나기나의 운동성을 끝까지 개조하면 완전히 무적이 된다.(아무로를 태우면 보스급이 아닌한 그를 때릴 자는 없다. 조금 걱정되면 집중을 걸어둘 것)


코로니에 보호적인 작용이 있다는 것은 상식중의 상식


초추천! 베스바는 베어내기도 통하지 않는 무기로 판넬과 쌍벽을 이루게 된다. 소모EN이 50인 것은 흠..


세실리를 태우기에는 아까운 유니트. 뉴건담이 나오기 전의 아무로 전용기라고 생각하자

신유니트

제 35 화 소용돌이치는 악의 [후]

미션공략

초기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일롯	레벨	비고
드라이센	1	8700	라칸	LV33	바이오센서
R 자자	2	7000	엘리트병	LV30	
드라이센	3	7000	엘리트병	LV30	
얏시마(MA)	2	6000	DC병사	LV29	
캠퍼	4	5600	DC병사	LV29	
함브라비(MA)	2	5300	DC병사	LV29	

적 지원군

출현위치	유니트명	개수	HP	파일롯	레벨	비고
Ⓑ	드라이센	3	7800	가이아	LV32	
				맛슈	LV32	프로펠런트 탱크
				오르테가	LV32	프로펠런트 탱크
	벨가기로스	2	6800	DC병사	LV29	

에이스를 앞세워 적의 HP를 줄이면서 전진하고 그 뒤를 레벨올리기가 필요한 파일롯이 따라가는 방식으로 하자. 라칸에게 공격을 걸때에는 탈력을 사용한 뒤 물리치자. 2턴에 Ⓑ의 장소에서 적의 원군이 등장하며 클리어 뒤 건담W팀과 티탄즈의 설전이 일어난다.

대화극장

(클리어 뒤 건담W팀과 티탄즈의 등장)

콰트르: 또야.. 나하고 같은 타입의 건담들...

듀오: 하여튼.. 세상속에서 닮은 것을 생각하는 녀석이 있는 모양이야. 좋은건가..

히이로: 나의 목적은 단 하나.. 코로니의 적이 되는 론드벨을 물리치는 것.

콰트르: ...아니야... 아니라고! 역시 이상해! 왜 론드벨이 적이지? 저 사람들에게 적의는 없어!

우페이: 흥, 쓸데없는 것을. 정의는 내가 결정한다!

트로와: 코로니는 스스로 싸우는 길을 선택했다. 그것은 나의 임무의 끝을 의미한다.. 나의 싸움도 여기서 마지막이다.

(티탄즈가 등장)

레디: 흠. 변함없이 행동방식이 티껍군, 론드벨.





브라이트: 티탄즈!?
레디: 들리는가, 반역자들아! 우리들은 코로니를 핵미사일에 의해 공격할 준비가 되어있다! 지금 우리들의 손안에 모든 코로니의 운명이 있다고 해도 괜찮겠지. 이것은 장난이 아니다! 파일롯은 지금 당장 투항하고 그 건담하고 닮은 것을 넘겨라.
콰트르: 핵미사일? 그런...
듀오: 건담을 넘기라고!?
트로와: 티탄즈다운 짓거리군.
우페이: 더러운 방법을 쓰는구나!
아무로: 바보같은!? 그렇게 되면 코로니와의 전면전쟁이 시작되버려!
티탄즈병: 적의 움직임이 멈췄지만 투항의 의지를 표시하지 않습니다.
레디: 어디라도 괜찮다. 핵미사일을 발사하라!
젝스: 레디=언 소령! 바보짓은 그만둬라!
레디: 뭐가 바보짓이냐.
젝스: 그것은 트레즈각하가 바라는 것이 아냐!
레디: 나는 트레즈각하의 이상을 실현하려고 하는 것이다.
젝스: 소령은 각하의 생각을 이해하고 있지 않아!
레디: 이해하고 있지 않은 것은 젝스.. 너다.
노인: 아니오! 당신입니다, 레디=언! 민간인을 휘말리게하는 싸움을 각하는 바라지 않습니다!
레디: 코로니같은 것. 약간의 공격으로 모든 것이 날아가는 빈곤한자들이 사는 조그만 세계다! 뭐가 독립이냐. 그런자들.. 지금 내가 일소해주겠다! 미사일을 발사하라!
노인: 그만두십시오!
닥터J: 기다려라!
레디: 뭐지? 누구냐? 너는?
닥터J: 티탄즈에게 고한다. 너희들이 여기까지 어리석은 자들의 모임이라는 것은 생각하지 못했다. 코로니는 아직 전면전쟁을 바라지 않아. 나 개인이 너희들에게 싸움을 청하고 있는 것이다.
젝스: 누구지..
쥬도: 어레? 저 할아버지 어디서.. 아! 중고상을 했을 때 많이 본 할아버지잖아.
히이로: ...닥터J...
듀오: 저 할아범..
싫은 녀석을 생각하게 하네.
콰트르: 어디의 누구의.. 지령을 내리는 인물같아.
닥터J: 코로니에 핵공격을 하려는 것등 인도에서 벗어난 전술도 승리를 위해서는 어쩔 수가 없겠지. 그럼 여기서 투항을 선언한다.
레디: 좋다. 투항을 인정한다. 그럼 건담하고 닮은 것은 투항하라.
(히이로가 이동)
히이로: ...
브라이트:!! 너는.. 히이로=유이라고 하는..
닥터J: 투항은 한다. 하지만 건담은 넘기지 않아! 반복한다! 투항은 한다! 하지만 건담은 넘기지 않는다!!
히이로: 임무... 라져! (자폭한다)
레디: 뭐지? 자폭이라는 것인가!?
젝스: (저 파일롯은 이런 것까지 하는 것인가..)
레디: (코로니와 바꾸어 자폭이라고?)
노인: (묵묵히 목숨을 버리다니..)
콰트르: 윽.. 아파.. 몸이.. 마음이.
트로와: (이동)각오가 없으면 이제 싸우지 않는다.. 이 녀석은 그것을 받아들였다. (사라진다)
듀오: 코로니가 방패로 잡혔으니..
(사라진다)
콰트르: 이 이상은... 싸울 수 없어!
(사라진다)
우페이: 나타크.. 미안해. 여기선 물러서야겠어. (사라진다)
마야: 적기의 반응, 전부 사라졌습니다.
브라이트: 레디 언 소령! 무슨 생각인가?
레디: 그것은.. 이쪽의 대사다! 왜 그 녀석들을 내버려뒀지? 군법회의감이다!
노인: 레디 언 소령, 트레즈각하로부터의 전언입니다.
레디: 각하로부터의?
노인: 일은 전부 엘레강트에 따라라.. 라는 것입니다.
레디: ...?
노인: 엘레강트에..입니다. 레디.
레디: ...

클리어 뒤에는



다음시나리오에는사정거리 7(메가입자포)의 바우가 많이 나오므로 원거리무기를 집중적으로 개조시키자. 그리고 코우와 쥬도는 각각 GP-03 덴드로비움과 ZZ로 자동적으로 바꿔타게 되므로 그들이 타고있던 기체는 비워둘 것이며 ZZ와 GP-03덴드로비움은 당연히(?) 무개조이므로 능력을 과신하지는 말자.

제 36 화 라비안로즈

지난호에서 틀린 부분과 누락된 부분이 있어 그 부분을 중점적으로 설명하도록 하겠다. 지난 호와 비교해 가며 참고하면 좋을 것이다.

초기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일롯	레벨	비고	유니트명	개수	HP	파일롯	레벨	비고
드라이센	1	8700	라칸	LV33	바이오센서	바우	6	6700	엘리트병	LV31	
GP-02A	1	20000	가토	LV34	메가부스터(10%) 부스터(90%)	앗시마(MS)	2	6000	DC병사	LV29	
바우커스텀	1	8100	카리우스	LV31		앗시마(MA)	2	6000	DC병사	LV29	
드라이센	4	7000	DC병사	LV30		돔 II	4	3800	DC병사	LV29	



클리어 뒤에는

새롭게 입수한 GP-03덴드로비움은 지구에서 미노프스키 크래프트를 달면 사용 가능한 점을 알아두고, ZZ는 끝까지 가는 유니트이며 발시오네R은 중후반까지는 활용이 가능한 유니트이다. 특히 코어부스터는 공격과 보급을 겸비한 건담계열 보급기로 생각하면 괜찮다. (레벨올리기에 쓰기에는 더없이 좋은 기체)
다음 시나리오에서는 파일롯에 따른 자동배치가 되므로 전력이 분산된다. 약한 유니트에는 태우지 말 것.

적 지원군

출현장소	유니트명	개수	HP	파일롯	레벨	비고
액시즈	큐베레이	1	?????	하만	LV45	HP90%이거나 7턴에 도망, 사이코 프레임
	R 자쟈	5	7000	엘리트병	LV31	
	드라이센	6	7000	DC병사	LV30	
	바우	4	6700	DC병사	LV30	
	앗시마(MS)	3	6000	DC병사	LV30	

제 37 화 액시즈의 공방

미션공략



우리편의 원군에서는 에바2호기를 반드시 출격시켜 하만을 정신기 '도발'로 끌어들인 뒤 크와트로로 설득을 두번 한다(괜히 단쿠가로 했다가 쩔쩔매는 일이 없길 바라며 크와트로에게는 좋은 유니트를 태워주거나 번뜩임을 걸어두자). 에바는 운석 속에서 하만의 판넬공격을 방어한다. 하만의 패턴은 도발을 걸었을 때 도발을 건 캐릭터를 공격한 뒤에는 만만한 캐릭터를 노리는 것을 알아두자. 콰트르는 아무로와 카뮤로 설득이 가능하며 하만은 HP가 90%이하나 8턴에 액시즈로 돌아간다.

제 39 화 유리왕국

미션공략

초기배치에 있는 NPC인 붉은 ZZ의 (정신기)각성, 2회이동, (정신기)격려, (정신기)열혈의 순서대로 행동하여 바잠부대를 날려버리면 아무리 재수가 없어도 1기쯤은 구해낼 수가 있다. 3기중 중앙에 있는 것은 어쩔 수 없이 파괴당하므로 포기할 것.

신유니트



수집의 의미밖에 없음

제 40 화 아만다라 카만다라

미션공략

이번 화도 39화와 같이 호엘이 있는 곳에 쥬도(ZZ)를 보내서 드라이센부대를 팸병기로 단번에 보내버리자.(행동순서는 39화때와 동일) 그 뒤 호엘에게 덤벼드는 자들은 아무로(비가나기나), 카뮤(Z건담), 시부크(F91)로 완전히 떨궈버린다.(오히려 적의 원군이 오기 전에 클리어가 가능하다) 나머지는 레벨올리기의 일환으로 처리하자.

클리어 뒤에는

새로 들어오는 엘가임 Mk2를 위해 돈을 많이 준비해두자. 운동성을 많이 키우면 웬만한 건담도 부럽지 않다.

제 41 화 티탄즈의 악의



대화극장

(콰트르가 듀오를 설득할 때)
콰트르: 안돼! 이런 싸움을 계속하면! 론드벨은 코로니의 적이 아냐!
듀오: 아무래도 원래 동료였던 것 같은데.. 지금은 론드벨의 일원이란 건가?
콰트르: 나의 이름은 콰트르 라바바 위너! 너도 이제 알고 있겠지! 듀오!
듀오: 모르겠어! 코로니는 DC와 결탁해서 싸움의 길을 선택했어! 그럼 우리들은 무엇을 위해서 싸워온거지?
콰트르: 그러니까야! 이런 무익한 싸움.. 끝내지 않으면 안돼! 너도 봤겠지? 프론티어 4에서의 사건을!
듀오: ...아아, 확실히 론드벨에게는 악의가 없었을지도 몰라.. 하지만! 그렇다고 바로 믿을 수 있을 정도로 기분이 좋지 않아, 나는...
콰트르: 왜 론드벨하고 싸울 생각이야?
듀오: 나에게 남겨진 길은 이거밖에 없었어.
콰트르: 달라! 코로니가 무장화한 것은 코로니의 의지와는 무관계야! 론드벨이라면 이 무익한 싸움을 막을 수 있어!
듀오: 칫.. 나도 가볍군. 알았어! 콰트르라고 했지. 네가 말한 것.. 믿겠어.
콰트르: 그럼 힘을 빌려주는거야?
듀오: 아아. 뭐.. 어쩔 수 없지.
콰트르: 고마워, 듀오.
듀오: 별로 기대는 하지 않는 게 좋아. 왠지 기분이 바뀔 것 같으니까.



제 42 화 결별(전)

대화극장

(마징가 Z가 지도 남쪽에 있는 기지부근에서 대기했을 때)

키미코 : 꺅! 노리코.. 역시 위험해. 돌아가자구.

노리코 : ...키미코.. 이번 주의 처녀자리는?

키미코 : 6일은 길(吉). 멋진 만남이 기다리고 있다..

노리코 : 정말...! 오늘은 인생 최고의 날이야.. 저 마징가 Z를 이 눈으로 봤으니까.

키미코 : 앗! 어디가는거야! 발하겠어. 노리코!

가부토 : 음? 저건.. 사람이잖아!

노리코 : 굉장해! 진짜 마징가 Z야. (톡톡 친다)에~ 이것이 초합금 Z인가...

가부토 : 이, 이봐. 위험하잖아! 떨어져!

키미코 : 아, 죄, 죄송합니다! 자, 가요.

노리코 : 아앗! 이제 조금만...

키미코 : 안되!

가부토 : 저건 뭐였지?

클리어 뒤에는

이번에 뛰었던 파일롯의 기력이 많이 줄어들게 되므로 그들이 탄 자리에 레벨을 올리고자하는 캐릭터를 태우는 정도면 된다.



이 이벤트를 거친 뒤에 60화에서 우주로 가면 보너스가.

제 44 화 티탄즈의 추격

프롤로그

간신히 전장을 벗어나 카라바의 보급을 받게 되는 론드벨 의외로 통신에서 만난사람은 3차로봇대전에서 같이 싸웠던 하야토였다. 보급을 받으러 가려던 중 마징가팀과 시라야왕은 광자력 연구소로 가게되고.. 합류장인 랑군으로 가면 본대는 하야토의 급전을 받고 채비를 서두른다.

미션공략

Z건담, ZZ건담과 메타스는 아우도부라로 보내어 2턴에 카크리콘을 제외한 무리를 맵병기를 이용하여 쓸어버리자(메타스는 수리를 하도록 한다) 카크리콘을 물리치는대로 지도 동북쪽에서 오는 가브스레이부대를 맞이한다. 아랫쪽에 있는 적의 수가 8기이하가 되거나 전멸시키면 Ⓑ의 자리에서 티탄즈의 원군과 6턴에 Ⓒ의 자리에서 트로와가 출현하며 트로와는 콰트로로 설득을 하면 퇴각한다. 티탄즈의 원군은 HP가 낮은 아군을 노리는 패턴을 가지고 있다.

초기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일롯	레벨	비고
바이아란	3	9000	제리드	LV38	부스터
			라이라	LV38	프로펠런트 탱크S(10%)
					프로펠런트 탱크(90%)
			카크리콘	LV38	리페어키트
가브스레이	3	6800	티탄즈병	LV36	
	9	6800	티탄즈병	LV35	
앗시마(MS)	2	6800	티탄즈병	LV34	
앗시마(MA)	1	6800	티탄즈병	LV34	
함브라비(MA)	2	6100	티탄즈병	LV35	
	2	6100	티탄즈병	LV34	

적 지원군

출현위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓑ	다브데	1	38000	자마이칸	LV39	저밤어머
	함브라비	3	17000	야잔	LV38	리페어키트S (10%)
						리페어키트 (90%)
			17000	람사스	LV37	
			17000	단겔	LV37	
	앗시마(MA)	2	6800	티탄즈병	LV35	
	가브스레이	3	6800	티탄즈병	LV36	
Ⓒ	건담 헤비암즈	1	6500	트로와	LV39	콰트로로 설득시 퇴각

대화극장

(콰트로가 트로와를 설득할 때)

콰트로 : 들려? 이런 싸움을 계속하면 안되! 우리들에게는 아직 해야할 일이 있을거야.



모습은 완전무결한 Z건담판

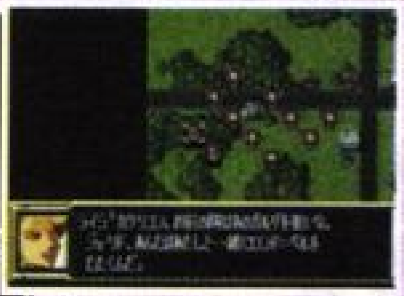
트로와 : ...

콰트로 : 이봐.. 들리지 않아?

트로와 : 듣고 있어.

콰트로 : 나는 콰트로 라바바 워너. 너도 건담으로 론드벨을 쓰러뜨리라고 명령받았지? 하지만 그래서는 안되. 론드벨은 확실히 힘이 있어. 하지만 틀리게 사용하지는 않아. 그저 그러는 것은 티탄즈이고 연방의 체질이야.





이제 서서히 본색을 드러내가는 티탄즈의 에이스들

여기서 안에 들 경우는 다음에 트로와를 설득하여 동료로 할 수 없다. 슈퍼계에서는 상관없음

트로와 : 이해되는군. 하지만 결국은 일개 파일롯의 수준을 넘어선 이상론에 지나지 않아. 나에게는.. 싸울 수밖에 없어.

콰트로 : 그렇다면 싸우는 것에 길을 표시하면 되잖아. 론드벨의 싸움은 새로운 길을 표시해주고 있어.. 나는 그렇게 믿고 있어!

트로와 : ...그 생각은 어느 의미로는 정당해. 하지만 결단하기에는 나에게는 재료가 너무 부족해. 여기서는 일단 떨어지도록 하지.

콰트로 : 아.. 기다려! 너의.. 너의 이름은?

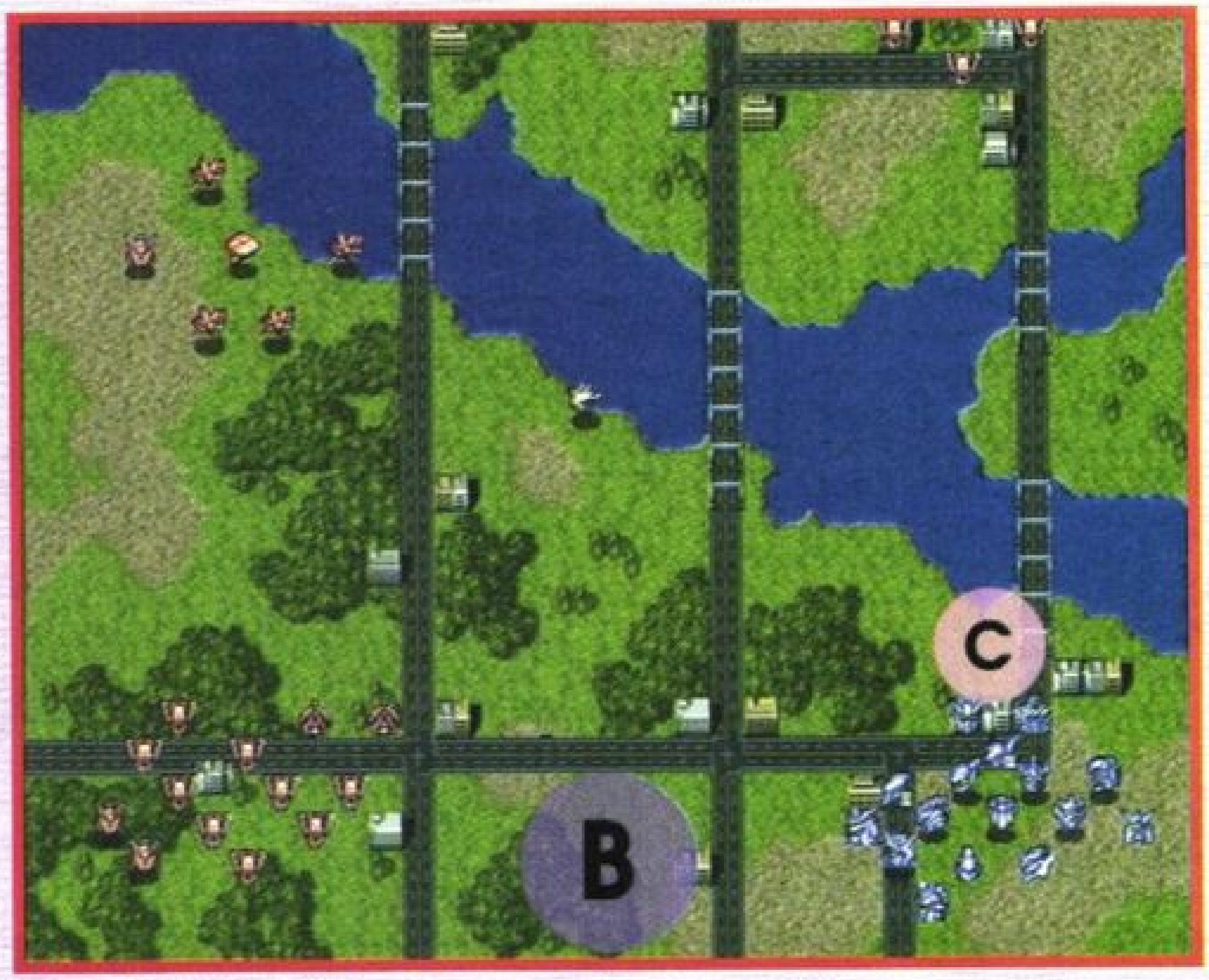
트로와 : 이름같은건 없어. 그렇게라도 부르고 싶으면 트로와다. 트로와 버튼이라고 불러. (사라진다)





시리즈 공통으로 나오는 싸움장면임. 저런 영웅한테 매달려서 뭐가 남는다고..





신유니트



이 갈로는 출격장면을 볼 수가 없다





있는 돈을 전부 쏟아 최강의 MS로 키우자. 판넬과 빔라이플을 먼저 강화시킬 것

클리어 뒤에는

뉴건담은 있는 돈을 전부 쏟아 운동성과 판넬, 빔라이플만을 끝까지 올리면 당분간은 무적이다.

에필로그

성공적으로 카라바를 구출하여 보급을 받게된 일행중 아무로는 연인(?)인 벨트치카와 첸을 만나게된다. 그녀들이 싸우는 것은 엘가임의 햇시와 아므를 생각나게 하고.. 둘이서 서로 티격태격하는 사이에 잠시 나갔던 마징가팀이 새로운 동료를 데리고 온다.

제 45 화 소문의 하란반조

미션공략



기본적으로는 오른쪽에 있는 적중 가디와 게츠정도만 떨어뜨리고(남겨야하는 유니트수가 5기인 점에 주의) 그들이 퇴각한 뒤 나오는 도쿠가 3인은 HP를 줄여놓은 뒤(도망은 안간다) ZZ의 맵병기로 한꺼번에 없애버려서 돈과 강화파츠를 얻자.

○ 정신기'혼'을 걸면 6000, 열혈을 걸면 4000이하는 남겨놓고 걸자



행운을 걸어 이 정도까지 획득 ○

제 46 화 일륜은 나에게 있다



대화극장

(5턴에 트로와가 등장)

트로와: 티탄즈가 바이스톤웰군과 손을 잡았다는 정보는 정확했던가.. 제1공격목표, 티탄즈로 변경. 그 뒤 론드벨을 처치한다.

콰트르: 트로와!

트로와: ... 콰트르..라고 했었지. 확실히 티탄즈는 너무 위험한 것 같아. 나는 티탄즈를 물리친다. 이것은 나의 의지이다.

콰트르: 우리들의 힘이 되어주지 않을래?

트로와: 그것은.. 이제부터 자신의 눈으로 확인한다.

(설득을 건 뒤)

콰트르: 트로와! 이런 일을 계속해도 코로니는 구해지지 않아!

트로와: 확실히 네가 말하는 대로일지도 몰라. 하지만 무관할 정도로 나는 바보가 아냐.

콰트르: 그럼 같이 싸우자! 힘을 빌려줘!

트로와: ..알았다. 지금의 싸움부터 론드벨은 믿을 수 있다고 판단한다. 나도 좋다면 힘이 되어주지.

콰트르: 고마워, 트로와.



히이로를 능가할지도 모르는 벙어리. 설정이 빈약하다는 이야기가 있다

제 45 화 소문의 하란반조

미션공략

톳드는 전편의 "제13화 부상"에서 쇼우로 설득했을 때 마벨, 쇼우의 순서로 설득이 가능하다. 비숏트군이 퇴각하고 2턴 뒤에 히이로의 윙건담이 등장한 뒤에는 히이로를 듀오, 트로와의 순서로 설득이 가능하다.

대화극장

(비숏트군이 퇴각한 다음 2턴 뒤에 히이로 등장)

히이로: 티탄 발견, 지금부터 공격에 들어간다.

듀오: 이런.. 히이로인가.

트로와: 아무래도 회복한 듯 하군.

듀오: 이봐. 저 녀석한테 말해보자구. 우리들은 론드벨에게 협력하고 있다고 말야.



듀오는 입이 가볍다는 이유로 무시당하지만

트로와: 녀석에게는 녀석의 생각이 있겠지. 맘대로 해봐.

듀오: 이봐이봐. 친구가 없는 녀석이군. 그렇게 있으면 언제까지라도 대답이 없어.

(듀오로 히이로를 설득)

듀오: 이봐, 히이로. 너, 언제까지 이런일을 계속할거지?

히이로: 듀오..하고 했던가. 나를 방해한다면.. 죽인다.

듀오: 그만둬. 아무 것도 방해하려하지 않아. 너를 위해서 생각한 거라구.

히이로: 쓸데없는 얘기다. 비켜.

듀오: 케~엑. 이 녀석, 변함없어.

(그 뒤 트로와로 히이로를 설득)

트로와: ...너의 싸움은 이래도 괜찮은가?

히이로: 나는.. 코로니를 위해서 싸우고 있다.



왠지 비슷한 성격인 트로와하고는 죽이 잘 맞는 듯?



아무리 꽃미남이라 하지만 성격이 이래서는 문제이일 뿐이다

트로와: 그런가.. 그것으로 괜찮다면 나는 아무 것도 말하지 않겠어.

히이로: 그러는 네놈은 왜 론드벨에 혼을 팔았지?

트로와: 혼을 판 기억은 없어. 이것은 나의 의지이다.

히이로: .. 알았다. 네놈이 말한다면 착각은 아니겠지 (색깔이 바뀐다)

듀오: 뭐야! 내가 말한 건 듣지 않은 주제에 트로와가 말하면 그렇게 간단하게 납득한거야? 넌 도대체 뭐야?

히이로: ..네놈의 입은 맘에 들지 않아.

듀오: ..이봐이봐. 입이 가벼워서 죄송합니다. 뭐 괜찮지. 이제부터 잘 부탁해, 히이로.

신유니트



파일럿인 히이로에게는 '집중'이 있기 때문에 다른 3인보다는 사용빈도가 높을 것이다. 사이코프레임을 달아줄 것

제 49 화 하이퍼 제릴

미션공략

여기까지 435턴 내로 오면 세이라를 만날 수 있다. 자세한 것은 앞에 써놓았으므로 그쪽을 참조할 것. 그 뒤 세이라는 론드벨의 멤버로 들어온다.



3차로봇대전에서는 시나리오도중 론드벨에서 내린바가 있다. 아마도 ZZ건담의 스토리대로 가는 것인가?

제 50 화 트레즈의 구출

미션공략

8턴가지 알렉산드리아(바스크)가 살아있으면 사이코건담이 등장, 포우 납치이벤트가 일어난다.

대화극장

(8턴)

바스크: 칫, 역시 론드벨. 임무는 완성 못했지만 이쪽도 물러설 때는 아니지. 저것을 꺼내라!

병사: 옛!

(사이코건담이 등장)

바스크: 가능하면 좀 더 실험을 한 뒤에 투입하려 했는데.. 어쩔 수 없군.

카뮤: 사이코건담? 티탄즈자식, 저런 것을 가지고 있을 줄은!

포우: 으윽! 뭐.. 뭐지? 이것은... 이 두통은... 설마? 이런.. 사이코건담이? 으윽! 머, 머리가!

카뮤: 저것은 ...포우?

바스크: 음? 이봐. 지금의 영상을 확대하라! 저쪽 모니터다!

병사: 옛.

바스크: ..호오. 설마 이런 곳에 숨어있을줄은. 포우 무라사메.. 이것은 쓸만하다. 이봐, 지금의 장소로 급행하라! 저것을 손에 넣는다! (이동한다)

서둘러서 데려와라!

포우: 뭐지? 시, 싫어! 이거 놔! 카뮤!

카뮤!!

카뮤: 아차! 포우가!

바스크: 흠.. 생각치않은 수확물이군. 포우는 빨리 본부가지 연행하라!

카뮤: 포우!

제 51 화 트레즈, 서다

미션공략

3턴에 등장하는 톳드는 쇼우로 설득 가능하다. 지금까지 총 4번의 설득을 거쳤다면 뒤에 분기가 생긴다.

제 52 화 도몬의 위기! 수퍼로

대화극장



(게임시작)
도몬: 여긴 변함없군.
레인: 왠지 좀 살벌한 곳이네요.
도몬: 그러기에 수행하기에 좋은 곳이지. 자 시작할까...? 누구냐!?
레인: 에? 뭔가요?
도몬: 숨어있지 말고 나와라!
(마스터가 등장)
마스터: 후.. 나의 기미를 읽었다는 건 조금은 성장한 건가, 도몬.
도몬: !! 마스터아시아!
데빌건담은 어디냐!
마스터: 네놈들에게 가르쳐줄 생각은 없다. 이 바보제자가!
도몬: 그럼 때려눕혀서라도 듣겠다! 나와라! 건담!
(샤이닝건담이 등장)
도몬: 동방불패 마스터 아시아.
각오! (음성)
마스터: 흥, 고깝군. 네놈의 실력이 나에게 통하리라 생각하느냐. 이 미숙자가!
도몬: 닥쳐! 데빌건담을 이용하여 세계를 혼란시키려는 대악인이!
(샤이닝건담이 공격을 한다)
마스터: 왜 그러냐 왜 그러냐! 그 정도로 나를 쓰러뜨리려 하다니 웃겨죽겠다! 네놈에게는 킹 오브 하트의 이름이 너무 무거워!
도몬: 이 새끼가 듣자듣자하니!
(샤이닝건담이 공격을 한다)
마스터: 그런 것이냐, 도몬! 그 정도로 아버지의 누명이 벗겨지겠냐! 어머니의 원수는 갚아지겠느냐!
도몬: 닥쳐!
마스터: 네놈의 실력은 그 정도야! 빨리 꼬리를 말고 도망쳐버려라!
도몬: 우...우오오오옷! 마스터 아시아! 용서 못한다! (슈퍼모드로 변신한다)
마스터: 뭐, 뭐지?
레인: 저것은.. 설마.. 슈퍼모드?
마스터: 슈퍼모드라고?
(컨트롤 가능.
마스터에게 공격을 건다)
도몬: 우오오오오옷!
마스터: 우웃! 저 기백! 하, 하지만...
(전투데모)
마스터: 후.. 그런가, 그러한 것인가.. 슈퍼모드, 무서워할 것은 아니군.
도몬: 뭐라구!
마스터: 흠, 이러한 것정도로 내가 허둥댈 것 같으냐! 이미 흥미도 잃었다.
(그랜드건담과 건담 헤븐즈소드(비행형태)가 등장한다)
마스터: 뒤의 일은 네놈들에게 맡기겠다. 마음대로 요리해봐.
챕프맨: ...
미케로: 후후후...
(마스터는 도망간다)
도몬: 서라!
미케로: 이런.. 네놈의 상대는 우리들이다. 도몬, 설마 나를 잊은 건 아니겠지?
도몬: 미케로 채리오트! 네놈과는 건담파이트에서 이미 결말을 지었을 것이다!
미케로: 건담파이트? 켁.. 바보자식. 그런 하찮은 경기 같은 것은 옛날에 다 잊어버렸어. 지금의 나는 데빌건담님의 충실한 종, 그리고 도몬 캇슈! 네놈에 대한 복수귀다!
도몬: 뭐라고!
미케로: 그것은 옆의 챕프맨도 같아. 그렇지?
챕프맨: 우리들의 목적이 수행된다면 네놈은 여기서 죽을 운명이다. 도몬 캇슈여
레인: 챕프맨? 설마.. 그 위대한 챔피언.. 전돌 챕프맨?
도몬: 설마? 어떻게 된 거지?
미케로: 케헤헤헤.. 죽어줘야겠어. 도몬 캇슈!
슈발츠: 그럴 수는 없다!
(건담 슈피겔이 등장한다)
도몬: 슈발츠 브루더?
슈발츠: 도몬이여! 지금의 네놈으로는 마스터 아시아는커녕 이 녀석들에게도 이기지 못해!
도몬: 뭐라고!
슈발츠: 왜냐하면 네놈의 슈퍼모드에는 치명적인 약점이 있기 때문이다!
도몬: 약점...
슈발츠: 어쨌든 진정해! 지금의 슈퍼모드는 양날의 칼! 절대로 써서는 안돼!
도몬: 음.. 아, 알았다. (본래의 모습으로 돌아온다)
슈발츠: 자.. 남은 것은 이 녀석들의 처리인가.. 레인! 잠깐 도와줘.
레인: 에? 제가?
(라이징건담이 등장한다)
레인: 이것은..
슈발츠: 라이징건담이다. 너의 아버지에게서 가져왔다.
레인: 아버지에게서?
슈발츠: 자세한 사정은 나중이다. 어쨌든 지금은 이것을 쓰는 거다. 알았지?
레인: 예!
미케로: 후후후... 수가 늘어도 같은 것! 하나씩 찢어발겨버려!
(2턴에 아렌비가 등장)
아렌비: 이야.. 하고있어, 하고 있어. 이런 시대에도 아직 건담파이트하는 사람들이 있어!
도몬: 뭐지?
아렌비: 아앗! 샤이닝건담! 도몬 캇슈죠?
도몬: 아아. 그런데..
아렌비: 전 아렌비 비아즈리. 전 항상 도몬하고 승부하고 싶었어요.
에.. 건담파이트해요.
도몬: 지금 싸우는 중이야.
아렌비: 아, 그런가.. 파이트중이네요.
도몬: ..이건 건담파이트같은건 아냐. 그냥 개인적인 싸움이지.
아렌비: 흐음. ..그럼 도와드릴테니까 나중에 파이트해요. 약속이예요.
도몬: 뭐라구? 지금 난 바빠, 나중에 해.
아렌비: 나중이라면 언제?
도몬: 나중이라면 나중이야!
아렌비: 흐음. 그럼 그 때까지 같이 있어도 되요? 언제가 될지도 모르니..
도몬: 이, 이봐?
아렌비: 지금 와서 안된다고해도 늦었어요. 이미 결정했으니까.
레인: 뭐지, 저 아이는.. (컨트롤 가능해진다)
(미케로를 퇴치했을 때)
챕프맨: 조금은 하는 듯하군. 하지만.. 그 정도로는 데빌건담님을 쓰러뜨리는 것은 꿈속의 꿈!
도몬: 뭐라고!
챕프맨: 후후.. 다음에 만날 때는 좀 더 진정한 파이트를 부탁하고 싶군.
도몬: 서라!
챕프맨: ..잘 있어라, 도몬 캇슈. (스테이지 클리어)

여기까지 온 게이머에게 박수를 보낸다.

제 54 화 보스턴에 해는 지고

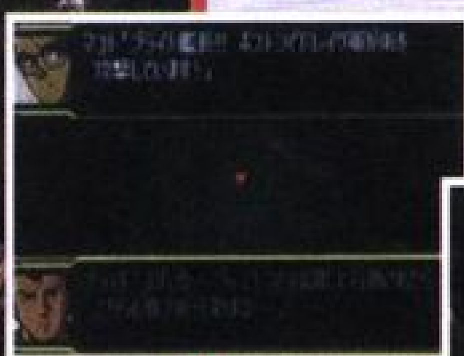


미션공략

프롤로그

트레즈의 연설로 투항자가 늘어나는 티탄즈. 하지만 쟈브로에 집결하고 있는 부대는 결속이 두껍고 정면 충돌은 피할 수 없는 상황이었다. 또한 개리슨의 정보로는 티탄즈의 일부 부대와 드레이크군이 이상한 움직임을 갖고 있다는 것이 판명. 그 정보에 시라는 드레이크가 지상을 제압하려는 것은 아닐까라고 생각한다. 그런 와중에 톳드의 고향인 보스턴에 드레이크군이 쳐들어왔다는 정보가 들어온다. 쟈브로를 신경 쓰면서 론드벨은 보스턴으로 향한다.

4 턴 에 지 도 중 앙 에 서 숏트(스프리건)와 뮤지(브브리)가 이끄는 부대가 출현한다. 톳드는 외롭게 싸우는데.. 그가 시나리오 클리어까지 살아있다면 동료로 얻을 수가 있다. 그러기 위해서는 데미지를 입었을 때 리셋을 하는 것을 추천한다. 참고로 톳드를 얻은 뒤에 "제 59 화 이질된 것으로의 만가"에서 톳드를 출격시키면 클리어 뒤 블랙단바인을 가져온다.



이제 드레이크군과 티탄즈는 찢어진 건가?

에필로그

드레이크와 숏트가 이끄는 부대를 전멸시킨 론드벨 티탄즈에게 보급을 받지 못한 드레이크와 숏트는 이것으로 얼마동안 커다란 움직임을 취하지 못하게 되었다. 이제 비숏트만을 잡으면 바이스톤웰군은 얌전해지겠는데.



얼떡구리한 턴에 나타나는 적 지원군

제 55 화 트레즈, 서다

미션공략

4턴까지는 플레이어가 시작한 자리에서 나오는 휴케바인(주인공)을 기다리자. 그 뒤부터 지도 중앙으로 전진하여 돌격해오는 적을 떨어뜨리면 된다. (전체적인 부분은 슈퍼계의 '완성! 초투사'와 같다)

신유니트



이제 주인공에게 날개가 달린거나 다름없다. 이전 스테이지에서 돈을 많이 남겨두도록 하자

제 56 화 타임 리미트 (전)

미션공략

카퓨로 로자미아를 공격시 대화이벤트가 발생한다. 이것을 보지 못했을 때에는 다음에 우주에서 만날 때 설득이 불가능하다.

제 58 화 야망의 끝에서

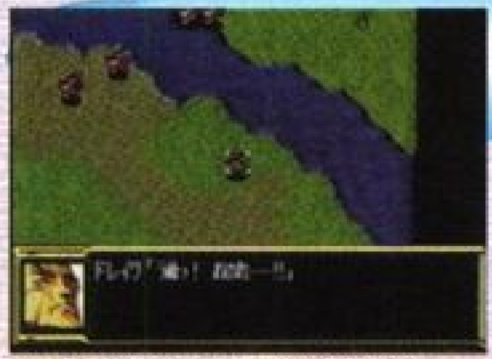
미션공략

자미토프가 암살 당한다. 그 턴에 오라배틀러 부대가 등장. 포우가 납치 당했을 때 카뮤로 설득 뒤 파괴시킨다. 하지만 설득시 스도리(웃다)가 있으면 실패가 되는 점을 기억하자. 적이 6기이하로 줄어들면 이벤트가 일어나



설득에 실패할 때에는 이러한 메시지가 뜬다

제 59 화 이질된 것들로의 만가



성공한 건 좋은데.. 저 돈 덩어리가.. 아아

미션공략

6턴에 드레이크 암살이벤트에서 흑기사가 없으면 암살은 성공하여 브브리와 윌윕스가 사라진다. 참고로 흑기사는 단쿠가의 정신기 '도발' 을 쓰면 손쉽게 부를 수가 있다.

제 60 화 하늘과 대지의 동물(지상선택)

미션공략

2턴과 4턴에 Ⓑ(이전과 동일)의 장소에서 흑기사(2턴)와 도쿠가 3인 등장.(도쿠가는 움직이지 않는다)도쿠가는 그룬가스트의 기력150, 정신기 혼, 탈력을 건 뒤 암검살 1발로 보낼 수 있다. 그들은 HP가 줄어들면 스스로 퇴각하지만 이러한 방법으로 강화파츠정도는 얻어두는 편이 나을 것으로 생각된다. 7턴에 넬아가마는 우주로 올라가며 그 뒤 승리조건과 패배조건이 바뀐다. 적 전멸 뒤에 나타나는 아렌비는 도몬과 레인이 각각 1회씩 설득한 뒤 파괴시킨다.

적 지원군

출현위치	유니트명	개수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓑ	분돌함	1	40000	분돌	LV44	HP60%이하일 때 퇴각, 메가부스터
Ⓑ	캇토날함	1	40000	캇토날	LV44	HP60%이하일 때 퇴각, 사이코프레임
Ⓑ	켈나글함	1	42000	켈나글	LV44	HP60%이하일 때 퇴각, 아포지모터
[illegible] 지도 오른쪽에서 출현	노벨건담B	1	5000	아렌비	LV44	2회행동, 도몬과 레인으로 한번씩 설득





설득의 대상이며 격정은 필요없다

에필로그

흑기사가 2턴에 나타나 하이퍼화를 통해 전율과 공포를 주지만 그를 물리친 뒤 도쿠가가 늦게 나타난 것에 대해 암흑대장군은 그들에게 뭐라고 하지만 분돌의 재치로 넘어가게 된다. 교전을 계속하던 중 넬아가마는 예정대로 우주로 올라가게되고.. 적들을 전부 물리쳤다고 생각됐을 때 아렌비의 노벨건담B가 나타나 도몬에게 결투를 신청한다. 그녀를 설득한 도몬과 레인은 뭔가 이상한 기운을 느끼게되고 결국 노벨건담B를 파괴시킨다. 많은 대원의 요청에따라 일본으로 가게된 일행은 왕이 DC의 하수인이며 중국일대를 쥐어잡고 있는 것을 알게 된다.



제 61 화 풀어진 봉인

미션공략

적들중 덤벼오는 자들이 처음에는 별로 없다. 적들과의 거리도 얼마 안되므로 2회이동이 가능한자(리얼계 주,부주인공)들이 앞장서서 적들을 부숴나가자. 그 외에는 숲에 숨어서 오는 적들을 물리치는 방식으로 싸우면 문제없다. 클리어 뒤 진 게타의 변신장면이 나온 뒤 마스터가 출현, 도몬과 1:1싸움을 한다. 여기서는 정신기 '기합' 을 사용하여 갓건담을 하이퍼모드로 바꾼 뒤 '집중' 을 사용하여 공격하면 2턴에 물리칠 수 있다.

3턴에 연구소부근에서 진 게타가 등장하며 4턴에 Ⓒ의 장소에서 적 지원군이 등장한다.

초기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일럿	레벨	비고
비행요새 고울	2	32000	아슈라 남작 헬 박사	LV44 LV46	
고울	1	32000	브로켄 백작	LV44	격추시 특공이벤트 발생
메가 사우르스 다이	1	?????	AI개	LV43	
메가사우르스 시그	2	14500	AI개	LV43	
라인X1	2	13000	AI개	LV43 LV42	
기계수 스파르탄K5	1	12600	AI개	LV42	
기계수 오베리우스	2	12000	AI개	LV43	
기계수 그라토니우스	2	12000	AI개	LV43	
기계수 아부도라U6	1	9800	AI개	LV42	
메가사우르스 젠I	1	9500	AI개	LV42	
기계수 제노비M9	3	7200	AI개	LV42	

적 지원군

출현위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
©	메가사우르스 시그	2	14500	AI개	LV43	
	기계수 스파르탄K5	1	12600	AI개	LV42	
	전투수 오베리우스	1	12000	AI개	LV43	
	기계수 아부도라U6	1	9800	AI개	LV42	
	전투수 그라토니우스	1	12000	AI개	LV43	
	기계수 제노비M9	3	7200	AI개	LV42	





브로켄의 특공! 하지만 게타의 노력으로 그것은 무위로



이번에는 분신이 발동되는 경우가 많다. 오로지 공격만 생각하자

프롤로그

에바팀이 제2신동경시로 돌아간 상태에서 사오토메 연구소를 방문한 일행은 이전에 왔었을 때의 사고를 기억하고 "그것"의 사용허가를 얻으려 한다. 후유츠키는 에바팀의 귀환소식을 듣고 제레는 토성부근의 움직임(이데온의 출현)에 대해서 겐도우에게 따지지만 겐도우는 특유의 여유로 그 질문을 막아버린다.

모든 것을 꿰뚫고 있다는 제레의 말에 대한 자신감을 가진 겐도우. 한편 사오토메 연구소에서는 구 게타의 실험 중 폭주사고가 일어난 것에 대해 자세한 설명을 듣는다. 폭주에 의해 게타의 모형이 바뀌었다는데.. 설명이 끝나자마자 헬박사의 DC군이 쳐들어온다

에필로그

게타선 폭주에 대한 설명을 듣던 중 헬박사의 습격을 받았으나 일행의 분전으로 적들을 물리치고 오히려 브로켄백작은 쓰러진다. 그들이 전부 후퇴한 뒤 파일럿 3인의 노력으로 진 게타에서 인정을 받는다. 그 때 나타난 마스터, 그는 도몬에게 도발을 하고 도몬은 그를 물리친다는 일념으로 그를 물리친다. 그가 퇴각했다고 생각되었을 때 갑자기 데빌건담이 나타나고 마스터는 도몬을 대신하여 데빌건담의 공격을 받은 뒤 석파천경권을 도몬에게 가르치고 떠난다. 그 뒤 광자력연구소에서 연락이 오게되어 일행은 광자력연구소로 가는 것을 결정하고 왕은 자신의 계획을 착착 진행시켜 나간다.



4차와 같다면.. 이 시나리오부터 진 게타가 나오게 되는데



이들과의 싸움은 이제 곧 끝난다







진게타의 변신데모

신유니트



게타G에서의 강화파츠, 개조데이터는 이어진다



제 62 화 결전! 제2신동경시



프롤로그

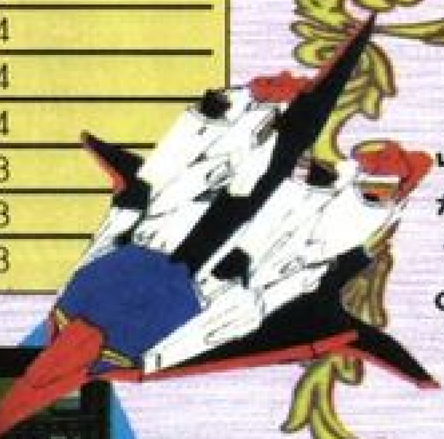
제2신동경시, 돌아온 에바팀은 각각 성능을 강화시킨다. 그 동안 겐도우와 후유츠키는 브뤼셀에 있는 트레즈를 방문하고, 카지는 미사토를 불러 무엇인가를 얘기한다. 그 동안 에바 조종사 3인과 리츠코는 미사토를 찾고,, 리츠코의 호출을 받은 미사토는 3호기에 대한 얘기를 듣는다. 그 때 등장하는 적들, 에바는 오렌디에 3기 모두 출동하게 된다.

미션공략

초호기가 나머지 2기보다는 적과 가까이 있으므로 우선 적에게 돌격시킨다. 그 뒤의 주의점은 암흑대장군의 공격은 AT필드를 뚫어버리므로 방어를 시키도록 하는 것 정도. 신지의 기력을 150까지 끌어올린 뒤 정신기 '혼'과 '번뜩임'을 걸고 암흑대장군에게 공격을 하여 HP를 많이 줄이면 제5사도 라미엘이 등장하는 이벤트가 일어나게 되고 에바팀은 잠시 후퇴한다. 잠시 뒤 대응책을 준비한 에바팀은 1호기가 대기, 나머지 0호기와 2호기는 번뜩임을 걸고 3턴까지 버티면 된다. 나머지는 이벤트로 원작과 동일하게 진행됨.

초기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일럿	레벨	비고
암흑대장군	1	29000	암흑대장군	LV46	
라인X1	2	13000	AI개	LV43	
기계수 스파르탄K5	1	12600	AI개	LV45	
전투수 오베리우스	1	12000	AI개	LV44	
전투수 즈갈	2	12000	AI개	LV44	
전투수 그라토니우스	1	12000	AI개	LV44	
전투수 단테	1	11000	단테	LV44	
기계수 아부도라U6	2	9800	AI개	LV43	
기계수 제노비M9	2	7200	AI개	LV43	
제5사도 라미엘	1	?????	라미엘	LV43	



에필로그

넬프의 클론기술을 빼앗으러 온 암흑대장군은 초호기와 때마침 나타난 제5사도 라미엘에게 격퇴당한다. 라미엘을 물리치기 위해 야시마작전을 실행하는 미사토. 그와 동시에 브뤼셀에서는 트레즈, 겐도우, 샤피로의 비밀회담이 진행 중이었다. (원작의 스토리대로) 야시마작전은 결국 성공. 제5사도 라미엘을 물리친다.





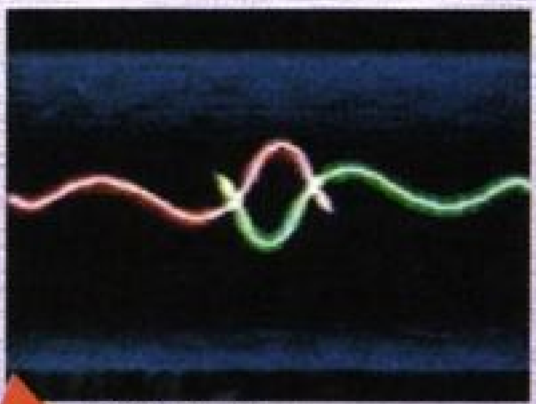
무슨 지다가 봉창 두드리는 소리?



기지의 최고위자리에 있는 자들끼리 모여서 무슨 회담을 하고 있을까



이번에는 진일본의 전력.. 아니, 오라컨버터를 사용한다



첫 번째 발사, 실패



원작대로(참고로 6회)



레이의 미소짓는 모습. 팬들은 기뻐하라

제 63 화 운명을 푼 자들

프롤로그

미사토는 카지를 붙잡고 그의 소속을 그의 앞에서 밝혀버린다. 하지만 눈 하나 깜짝않는 그는 오히려 겐도우의 무시무시한 계획을 그녀 앞에서 밝힌다. 미사토가 없는동안 발령소의 오퍼레이터 3인은 서로 얼굴 붉히는 얘기를 하고 그 사이에 미사토가 돌아온 즉시 사도가 나타나게 되어 파일롯 3인은 출격한다.



미션공략

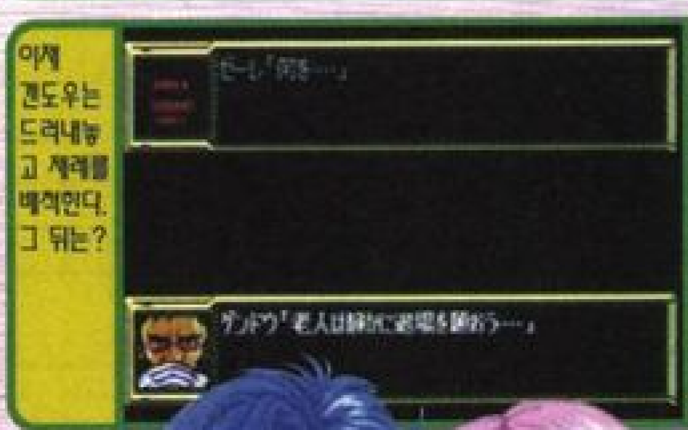
1턴에 Ⓑ의 자리에서 게스트군이 등장하고 2턴에는 Ⓒ의 자리에서 개량마징가또는 마징카이저가 등장한다. 작전상 분기가 되는 것은 에바초호기의 폭주여부. 사도에 의해 폭주가 될 경우 원작(19화)과 동일한 이벤트가 일어나게 되고 그 장면을 본 게스트군은 전부 후퇴함으로써 시나리오는 클리어된다. 이 때 초호기는 사도의 S2기관을 가지게 되어 이후 언필리컬 케이블이 없어진다. 대가는 40000원이라는 수리비. 40000원을 주고 S2기관을 사겠는가? (이렇게 생각할 수도 있다)


우걱우걱 와작와작.. 꿀꺽~


이 장면을 보고 질려버린 게스트군은 그냥 돌아간다



어어, 나리가 하나 가벼워진다


이제 겐도우는 드러내놓고 제레를 배척한다. 그 뒤는?



마징카이저의 출격데모

신유니트


개량형 마징가와 마징카이저와의 택일식의 결과. 여기서는 전자


사도를 먹었을 때임. 사진 왼쪽아래의 'S2기관'을 주목

에필로그

게스트군의 출현은 제레가 시킨 것이었다. 하지만 그 때 사도에의해 격투당한 에바 초호기는 싱크로율 400%초과라는 상태로 폭주하여 제15사도 제루엘을 쓰러뜨려 S2기관을 섭취한다. 그 장면을 보고 질려버리는 모든 이들. 그것에 대해 제레는 겐도우에게 추궁을 하는데 겐도우는 그 자리에서 제레와의 결별인듯한 행동을 한다. 한편 이러한 사건을 모르고 있던 일행은 겐도우의 통신을 받아 넬프 본부로 향한다.





제 64 화 악마라 불리운 건담



조기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일럿	레벨	비고
그랜드 건담	1	21600	챕프맨	LV46	
건담 헤븐즈소드	1	17600	미케로	LV46	
노벨건담B	1	7000	아렌비	LV45	2회행동
볼더건담B	1	18000	아렌비	LV45	2회행동, 노벨건담B 파괴시 동일장소에 출현

적 지원군

출현위치	유니트명	개수	HP	파일럿	레벨	비고
⑪	광파수 픽드론	1	35000	AI개	LV44	
	비행요새 고울	2	33000	아슈라 남작	LV46	
				헬박사	LV47	
	메가사우르스 시그	1	14500	AI개	LV43	
	라인X1	2	13000	AI개	LV43	
					LV42	
	전투수 그라토니오스	2	12000	AI개	LV43	
	전투수 오베리우스	1	12000	AI개	LV43	
	메가사우르스 젠	1	9500	AI개	LV42	
	기계수 제노비M9	1	7200	AI개	LV42	
		2	7200	AI개	LV43	
	데빌건담	1	39000	쿄우지	LV44	

아렌비의 핀치!

"제 60 화 하늘과 땅의 동물"시나리오에서 도몬과 레인이 각각 한번씩 설득을 걸었을 때 이번 화에서 그녀를 구해낼 수 있다.
방법을 순서대로 소개한다.(참고로 아래의 순서는 이번 화(64화)에서 사용하는 것임)

1. 노벨건담B일때(아니어도 괜찮음) 레인으로 설득을 한번 한다.
2. 노벨건담B를 파괴시킨다.
3. 볼더건담B를 레인이 두번 공격한다. (무기는 상관없음)
4. 볼더건담B를 레인이 쓰러뜨린다. 아렌비가 죽는다고 생각하겠지만 구해지므로 걱정말자.

프롤로그

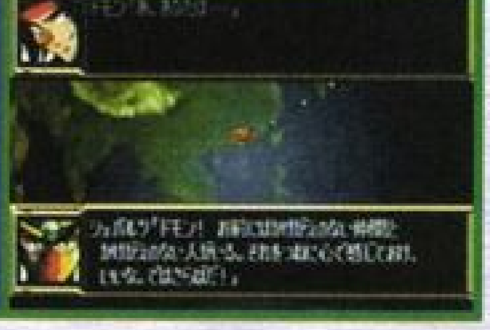
겐도우에게 간 반죠는 이전 브라이트와 같이 그의 위세에 눌려 자세한 것은 묻지 못했지만 데빌건담이 있는 장소를 알아온다. 그리고 에바팀의 재출정이 무기한으로 트레즈의 힘에의해 허가된 듯하다. 돌아온 에바팀에서 가부토는 아스카의 가슴에 못질을 하고, 일행은 도몬을 도와주기 위해 홍콩에서 남쪽에 있는 란카오섬으로 간다.

미션공략

도몬의 기력이 130부터 시작하므로(하이퍼모드)약간 사용하기가 수월하다. 꺼내는 유니트중에서 보스보롯트는 반드시 꺼내고 2회이동이 가능한 아렌비(노벨건담B)는 요주의. 그녀의 공격은 AT필드도 뚫어버릴만큼 강하다. 2턴에 기계수군단이 적 지원군으로 가세하며 3턴에는 도쿠가 3인이 제3세력으로 들어와 적에게 공격을 한다. 노벨건담B는 파괴시 볼더건담B로 바뀐다. 적들을 전멸시키면 도쿠가 3인은 사라지고 그 뒤 마스터가 등장한다. 그를 도몬으로 물리치면 동방불패사망 데모가 뜨고 다른 캐릭터가 물리쳤을 경우에는 그대로 후퇴한다.

에필로그

왕이 있는 란카오섬에도착한 일행 그곳에는 버서커 시스템을 탑재한 노벨건담(아렌비)도 있었다. 레인은 그녀를 구하고자 갖은 방법을 동원하지만 무위로 끝나게되고, 플레이어가 온 다음에얼마 안되어 등장한 도쿠가는 적을 공격한다. 자신들의 일에 방해가된다는 것이 이유라는데,. 마지막으로 데빌건담을 파괴하자 마스터가 나타났지만 플레이어의 의지로 인하여 패퇴한다. 전투후 자신을 자책하는 레인에게 반죠는 아렌비를 구해냈다는 소식을 알려주고 일행은 우주로 가기 위해 지브랄탈로 떠난다.



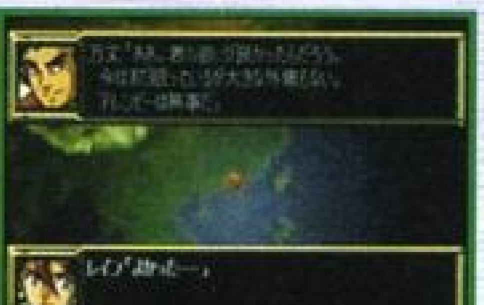
슈발츠는 왜 떠나는것인가(그것에 대한 이유도 가르쳐주지 않는다)



이제 지긋지긋한 자들과의 싸움도 끝이다



버서커 시스템을 날리는 이벤트. 이 메시지 뒤 볼더건담을 레인으로 파괴시킨다



..라고 생각했지만 훌륭히 구출되었다

제 65 화 광활한 우주로

프롤로그

지브랄탈에 도착한 일행 도몬은 허무감에 빠지지만 레인의 철권과 대화로 그러한 심정을 극복한다. 한편 트레즈는 건담W 시리즈를 만들었던 박사들을 협박하여 새로운 모빌돌을 만들고 파일럿을 히이로와 트로와로 정한다. 그리고 일행이 우주로 올라가려는 차 적이 나타난다.



미션공략

항상 우주로 올라가려는 미션에서의 패배조건인 '적의 기지내의 침입'과 '전함파괴'는 여전하다. 처음에는 부대를 전부 기지내에 주둔시켜 남동쪽에서 오는 적의 침입을 막아낸 뒤에 조금씩 전진해나가자. 다행히 각지에 갈려있는 적은 1턴에 움직이는 유니트가 전부 자코급(그래봤자 HP10000이 넘지만)이므로 침착하게만 대응하면 문제없다.(제2진부터는 머리를 조금만 굴리면 된다)

3턴에 Ⓖ의 자리에서 적의 증원군이 출현하고 적이 5기이하로 줄어들면 Ⓗ의 자리에서 왕의 볼더건담이 등장한다.

초기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일럿	레벨	비고
광피수 픽드론	1	35000	AI개	LV44	
메가 사우르스 다이	2	31000	AI개	LV44	
암흑대장군	1	29000	암흑대장군	LV46	
길길간	1	20000	AI개	LV44	
메가길길간	1	30000	AI개	LV44	길길간이 파괴시 동일 장소에 출현
메가사우르스 시그	4	14500	AI개	LV43	
라인X1	1	13000	AI개	LV43	
전투수 그라토니오스	2	12000	AI개	LV44	
전투수 오베리우스	3	12000	AI개	LV44	
전투수 즈갈	3	12000	AI개	LV44	
메가사우르스 젠	1	9500	AI개	LV43	
기계수 제노비M9	1	7200	AI개	LV43	



아아, 암흑대장군이 있었지



최초이자 최후의 변신형태, 참고로 3차에서는 4단계까지 있었음



뭔가 의미심장한 한마디이다



말을 타고 우주로 올라왔다?

적 지원군

출현위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓖ	메가사우르스 시그	2	14500	AI개	LV43	
Ⓖ	전투수 그라토니오스	1	12000	AI개	LV44	
Ⓖ	전투수 오베리우스	1	12000	AI개	LV43	
Ⓗ	볼더건담	1	18000	왕	LV45	

신유니트





예바 초호기보다 더 강력한 폭주족



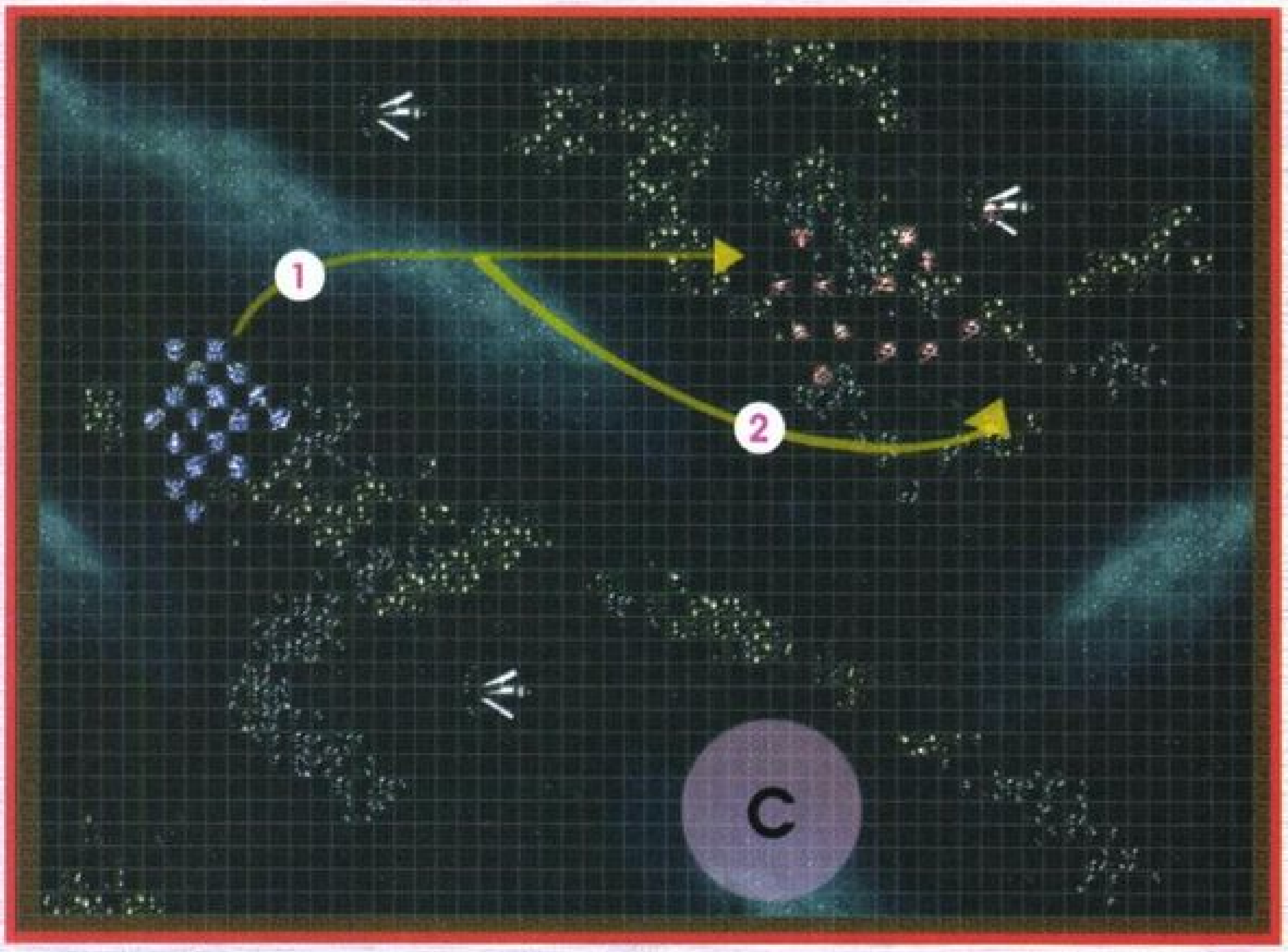
아렌비를 구출했을 때만

에필로그

암흑대장군과 대치하는 일행 사투를 벌여나가고 있다고 생각될 때 갑자기 파괴되었다고 생각한 왕의 볼더건담이 나타난다.
그는 일행의 공격에 잠시 물러서고, 암흑대장군을 쓰러뜨린 뒤 다시 일행앞에 나타난 왕을 도몬 혼자서 막아서고 왕은 죽기전에 데빌건담은 완전히 파괴되지 않았다는 말을 남긴다.
한편 이러한 움직임은 기렌에게도 포착된다.
우주로 올라간 일행은 솔로쉽과 이대온을 만난다.



제 68 화 착종(錯綜)한 생각



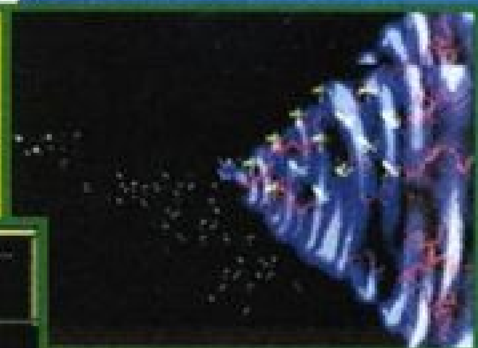
프롤로그

갑자기 이데온과 솔로쉽에 이상이 생겨 솔로쉽은 데스드라이브 사용불가, 이데온도 사용불가가 되는 일이 일어난다. 한편 솔로쉽에 농작물을 키울 수 있는 시설이 있다는 것을 안 카지는 수박을 키우기 시작하는데.. 그것을 본 뒤 코스모의 비난의 목소리에 카지는 능청스럽게 넘어간다. 하지만 속으로는 코스모의 말을 이해하는 그였다. DC를 공격하기 위해서 주요거점중 하나인 솔로몬의 점거방법을 생각하는데.. 그 때에 시부크가 사이드4에 DC군이 쳐들어갔다는 소식을 전해오게되어 일행은 그들의 의도가 무엇인지 모르면서 사이드4로 간다.


만약 G-3가 코로니에 뿌려졌을 때 코로니의 거리는 이렇게 된다

미션공략

패배조건은 6턴내에 독가스를 싣고 있는 자크改를 떨어뜨리는가의 여부이다. 이것을 먼저 달성하기 위해서는 ①의 방향으로 2회행동가능+8칸이상 원거리공격이 가능한 자들을 앞세워 가만히 있는 적들을 쥐도새도 모르게 제거해나가면서 고성능레이다를 장비한 뉴건담(아무로)를 ②의 장소로 보내어 자크改만을 노리는 전법이 있다.
4턴에 뱁크란군이 등장. 잠시동안은 움직이지 않으므로 에이스가 돌격하여 쑥밭을 만들거나 잠시 격퇴하는 것을 보류시킬 수 있다.(전자를 추천하며 그 정도로 약한 무리들이다)가브로 잔을 격추하면 다람의 본대가 나오고 이데온건의 이벤트로 그들을 쓸어버린다.


절대무적이데온건의 발사


다람의 전사소식은 하루루에게도 알려진다. 그녀는 충격을 받고 슬퍼하는데

초기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일롯	레벨	비고
그라프 제펠린	1	23000	엘리트병	LV46	
잔지발	1	20000	엘리트병	LV46	
브라우 브로	2	16000	강화병	LV46	2회행동
발바로	1	13200	케리	LV48	
엘메스	1	10100	강화병	LV46	2회행동
비그로	3	9800	엘리트병	LV46	
캠퍼	2	7600	엘리트병	LV46	
돔II	1	5000	엘리트병	LV46	
자크改	1	4800	엘리트병	LV46	

적 지원군

출현위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
C	가브로 잔	1	31000	뱁크란병	LV47	
	갈보 직	4	10000	뱁크란병	LV46	
	곤도 바우	3	5000	뱁크란병	LV46	
	뎃카 비우	3	4800	뱁크란병	LV46	
	아디고	3	4000	뱁크란병	LV46	

에필로그

코로니에 독가스G-3를 사용하려는 DC군. 지휘관인 카리우스와 케리는 탐탁치않게 여기지만 명령이기에 작전을 계속 진행시켜나간다. 하지만 론드벨의 신속한 대응으로 DC군을 전멸시키고 그 와중에 케리는 전사하고 만다. DC군과의 싸움중 나타난 뱁크란군은 론드벨에 의해 추풍낙엽처럼 떨어지고, 다람의 본대가 나오지만 때마침 가동한 이데온에 의해 다람마저 전사해버린다. 이 소식은 곧장 토성에있는 하루루에게 전해지고 그녀는 론드벨에 대한 복수심에 불타오른다. 한편 론드벨은 기렌의 비뚤어진 선민사상을 다시금 생각하며 발길을 재촉한다.

제 69 화 이상과 현실



프롤로그

케리의 전사소식을 접한 가토, 카리우스는 자신의 행동이 DC의 누군가에 의해 론드벨에게 알려졌다고 주장한다. 그 말을 듣고 가토는 누군가를 의심하기 시작하는데, 독가스작전을 저지한 론드벨에게 길리엄이 생크킹덤이 DC군에게 공격받고 있다는 통신을 보내온다. 론드벨은 거리가 상당히 떨어져 있는 관계로 우선 기동성이 높은 유니트만을 골라보낸다.



미션공략

최초에 출격가능한 유니트는 빌바인, 사이버스타, ZZ, Z건담, 엘가임Mk2, 메타스중 6기이다. 4턴에는 검은 3연성이, 5턴에는 샤리아를 위시한 브라우브로편대가 플레이어에게 덤벼든다. 6턴에의 Ⓔ장소에서 본대가 등장하므로 그때부터 힘을 내자.
3턴에 Ⓒ의 장소에서 다이탄3와 초기출격가능 7기중 출격안한 1기가 등장, 4턴에 Ⓓ의 장소에서 건담에피온이 제3세력으로 등장한다.



양동이었나?



DC는 무슨 원수가 있길래 계속 생크킹덤을 공격하는 건지



도로스는 공·수 양면으로 만능인 전함. '밀린다'는 느낌이 들 정도로 강하다. 6턴에 등장하는 본대가 상대하지 않으면...

에필로그

생크킹덤을 눈엣가시로 생각하는 DC는 키시리아가 나서서 생크킹덤 제압작전을 지휘한다. 생크킹덤에서는 노인이 적에게 맞서지만 상대가 안되고, 론드벨에서 가장 빠르다는 유니트들마저 적의 압도적인 화력에 계속 밀릴뿐이었다. 결국 키시리아는 나중에 온 본대에 의해서 물러가고, DC의 움직임을 조사한 론드벨은 DC가 솔라레이를 사용하여 생크킹덤 코로니자체를 파괴시키려고 한다. 그 정보를 얻은 일행은 그 솔라레이가 있는 장소를 찾게되고 한편 솔로몬에서는 도즐과 하만의 심각한 대화가 전개된다.

초기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일롯	레벨	비고
도로스	1	60000	키시리아	LV51	2회행동, HP10000 이하시 퇴각
그라프 제펠린	1	23000	엘리트병	LV47	
잔지발	1	20000	엘리트병	LV47	
브라우 브로	1	17400	샤리아	LV48	
브라우 브로	4	16000	강화병	LV47	2회행동
엘메스	1	10100	강화병	LV47	2회행동
비그로	1	9800	엘리트병	LV47	
드라이센	3	9000	가이아	LV49	2회행동
			맛슈	LV49	2회행동
			오르테가	LV49	2회행동
R 자자	1	9000	마 크베	LV50	
겔피	2	7600	엘리트병	LV47	
돔 II	1	????	엘리트병	LV??	

적 지원군

출현위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓒ	건담 에피온	1	?????	미리알드	LV46	제3세력, DC를 공격함, 플레이어 측에서 공격불가





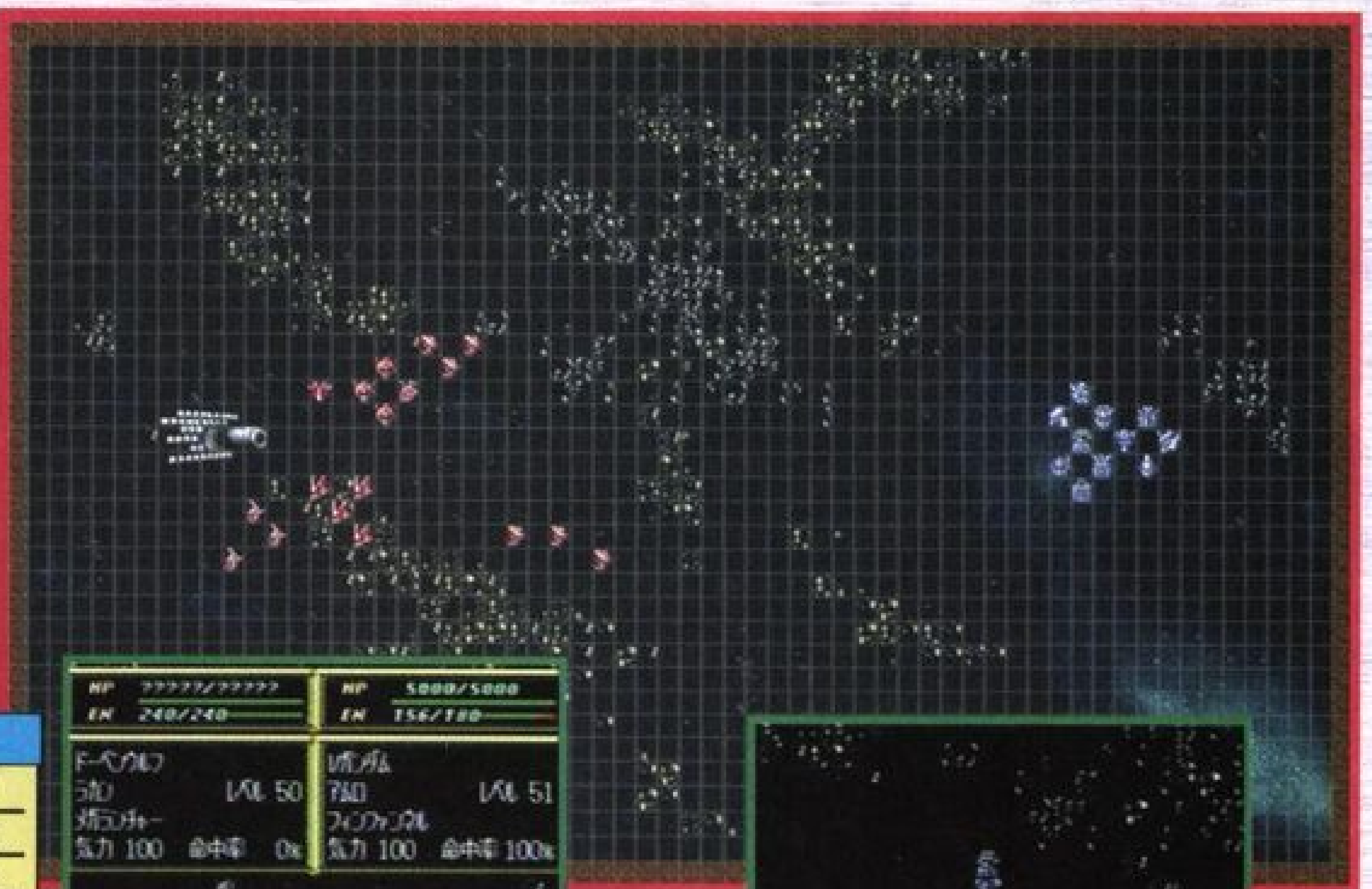
제 70 화 빛, 자르는 검

프롤로그

DC가 준비하는 코로니레이저시스템은 일시적이지만 사이드3 전체의 전력을 사용하게 되기 때문에 기렌이 직접 지휘에 나설 수가 있다는 생각을 해본다. 그들이 코로니레이저를 가져올 우 보지는 3곳.
일행은 3개로 나뉘어서 가게된다.

미션공략

플레이어들이 찾는 기렌은 C포인트에 있다.(정말 의외이다) 나머지 A,B포인트는 가짜라는 결론인데.. 적을 물리쳐서 나오는 돈을 생각한다면 그러지도 못할 것이다. 3개 포인트 모두 패배조건은 모함파괴와 15턴이상 경과이며 승리조건은 코로니레이저시스템의 점거이다. 여기서는 각각의 포인트로 나누어 공략을 실도록 하겠다.



A Point

뉴건담(아무로)에게는 정신기'집중'을 걸고 적들 사이에 던져놓아 HP를 많이 줄여두자. 백식(크와트로)는 적의 공격을 받지 않도록 조심하면서 배치시킨다. 주로 뉴건담이 한번정도 보급을 받은뒤 쓸어나가면 OK.

초기배치 적 유니트

유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨
잔지발	1	20000	엘리트병	LV47
드벤울프	1	15000	라칸	LV50
자크III	3	13000	엘리트병	LV48
겔구그J	4	9000	엘리트병	LV47
드라이센	6	8000	엘리트병	LV47
바우	3	6700	엘리트병	LV47

집중만 걸어두면 적턴은 여유로운 커피타임



A포인트 클리어.. 하지만 가짜였다



B Point

이번에는 카뮤를 A포인트에서의 아무로와 같이 이용한다. 다만 Z건담은 EN을 많이 소모하므로 코아부스터나 보스보롯트로 보급을 해주면 간단히 해결된다. 미처 꺼내지 못한 경우에는 Z건담(카뮤), 엘가임 MK2(다바), 빌바인(쇼우)의 순서로 적진에 던져놓자.



역시 속았다

초기배치 적 유니트

유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
그라프 제펠린	1	24000	엘리트병	LV47	
발바로	1	12000	강화병	LV47	2회행동
비그로	2	9800	강화병	LV47	2회행동
바우	1	8300	어리어스	LV49	
	5	7900	엘리트병	LV47	
겔구그J	4	9000	엘리트병	LV47	

C Point



기렌이 있는만큼 적들도 쉽게 넘어가지는 않는다. A,B포인트에서 아껴뒀던 S급을 꺼내어 대항하자. 최초의 관문은 2회행동이 가능한 브라우 브로. 4기가 전부 달려들기 때문에 침착한 대응이 요구되며 가능하면 맵병기사용을 추천한다. 노이에질(가토)는 한계반응이 낮은 덕택에 운석군속에만 있으면 문제없다. 도로스는 갓건담의 석파천경권+열혈 → 주인공의 필살기공격이면 격퇴 가능하다.



시대의 흐름에 쓸려가는 노이에질. 구닥다리(?)MA는 어쩔 수 없는 것인가

조기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일럿	레벨	비고
도로스	1	60000	기렌	LV??	2회행동
노이에 질	1	21000	가토	LV50	
브라우 브로	4	16600	강화병	LV47	2회행동
헤머헤머	2	11500	강화병	LV47	2회행동
엘메스	2	10100	강화병	LV47	2회행동
R 자자	1	9000	마크 베	LV50	
드라이센	1	9000	카리우스	LV49	
겔구그J	6	9000	엘리트병	LV47	



에필로그

무사히 코로니레이저 시설을 파괴하고 일행은 론데니온으로 돌아가고, 한편 아바오아쿠에서는 오랜만에 재회한 로호와 세티가 서로의 사랑을 확인한다. 그러한 와중에서 하루루는 복수의 불꽃을 태우고 그녀를 따르는 한니발은 하루루의 밑을 떠날 준비를 진행한다.





작전완료

제 71 화 피에 젖은 손

프롤로그

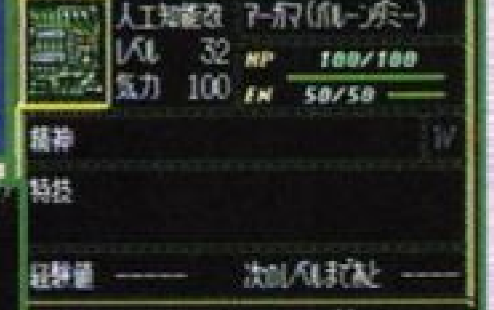
DC군의 코로니레이저 작전저지로 어느 정도 주도권을 잡았다고 생각한 론드벨은 이제 본격적으로 솔로몬 탈회작전을 준비하기 시작한다. 브리핑에서는 미사토가 내놓은 풍선더미(폭약인공지능탑재)로 솔로몬을 1차공격한다는 것을 말하고 그것의 수행자로 신지와 레이가 나가게된다. 그리고 모든 준비를 마친 론드벨은 솔로몬으로 향한다.

조기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일럿	레벨	비고
엔드라	1	21200	고튼	LV49	
게마르크	2	16000	강화병	LV48	2회행동
드벤울프	2	15000	엘리트병	LV48	
자크 III	7	13000	엘리트병	LV48	
헤머헤머	1	11700	마슈마	LV50	2회행동
	2	11500	엘리트병	LV48	

미션공략

본대와 에바는 솔로몬으로 돌격한다. 적의 패턴은 주로 풍선더미들을 공격하는데 적의 숫자를 줄이는데 약간 곤란하다고 느낀다면 시노부나 아스카의 정신기 '도발'로 전부 끌어올 수도 있다. 에바초호기는 솔로몬앞에 대기시킨뒤 반격으로 적들을 격퇴하자. 본대는 마슈마를 격퇴한 뒤 솔로몬에 있는 적들을 격퇴한다.
적 유니트가 7기 이하로 내려가면 도즐의 메시지뒤 겔구그J편대가 등장한다.
6턴에 ©의 장소에서 튜티와 얀론이 등장.
풍선더미는 3기정도만 도착하면 된다.



한방에 깨질 내구력이다. 역시 풍선



죽을때까지 무인의 긍지를 지킨자여, 안녕히..

적 지원군

출현조건	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
솔로몬주변	겔구그J	6	9000	엘리트병	LV32	
풍선더미가	빅잠	1	50000	도즐	LV52	
3발이상	드벤울프	3	15000	엘리트병	LV49	
폭발시						











변함없이 뻔뻔하고 교활한 키시리아에게 실망하는 가토



이제 결전이 눈앞에 다가온다.



에필로그

솔로몬을 제압하려하는 콘드벨의 앞을 도즐이 막아선다. 하지만 미사토의 작전지휘로 하만을 비롯한 대부분의 DC군은 전부 후퇴하고 끝까지 남은 도즐은 결국 콘드벨에 의해 쓰러진다. 그의 전사소식은 하만에의해 기렌에게 알려지고, 기렌은 병력을 아바오아쿠로 집중시킨다. 한편 기렌의 옆에서 그를 지켜보는 키시리아는 무슨 흉계를 꾸미기 시작하고, 사이드4의 전투에 대하여 키시리아에게 질문을 한 가토는 뻔뻔한 그녀의 태도를 보고 그녀에게서 등을 돌린다.

신유니트



처음부터 2회 이동이 가능하다. 이용여부는 플레이어의 생각 나름대로



제 72 화 허강의 우상

프롤로그

결전을 준비하는 DC. 하만은 아바오아쿠에서 로호와 세티를 발견하는데 그들은 기렌의 허락을 맡았다는 말을 남긴뒤 사라진다. 곧바로 기렌에게 다지는 하만. 그러나 위세에 눌려 찍소리 못하고 자리를 물러나는데.. 기렌은 자신의 생각에 대해서 묻는 때가 많아진다.
한편 솔로몬에서는 점령뒤의 일이 끝나게되어 콘드벨은 아바오아쿠로 향한다.



미션공략

DC군을 완전히 괴멸시키는 시나리오이다. 모든 전력을 운석군속으로 숨긴 뒤 적들을 어느 정도 물리쳤다고 생각될 때 그곳을 나와 남은 적들을 쓸어내자. 적들중 가토는 죽이지 말 것이며 기렌(도로스)의 HP를 4500정도 남기면 키시리아가 기렌을 공격하는 이벤트가 일어난다. 그 뒤 가토와 카리우스는 제3세력으로 바뀐다. (그때부터는 격추해도 괜찮음) 마슈마는 HP가 반이하로 떨어지면 정신기를 사용한다. DC군(제3세력 제외)중에서 하만을 남기고 전부 격퇴할 경우 크와트로와 하만이 아바오아쿠 내부로 들어가며 현재까지 하만을 크와트로로 3번설득을 하는 것의 여부에 따라 실종과 무사귀환이라는 분기가 생긴다. 클리어뒤 엑세리온이 등장, 동료가 된다.

초기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일럿	레벨	비고
도로스	2	60000	기렌	LV53	2회행동, HP가 4500이하일시 이벤트 발생
			키시리아	LV53	2회행동
제이드람	1	?????	로흐	LV53	2회행동
뷰드리파	1	?????	세티	LV53	2회행동
큐베레이	1	?????	하만	LV52	2회행동
게이오스 글루드	2	?????	친위대병	LV50	2회행동
엔드라	1	22000	고튼	LV50	
노이에 질	1	21000	가토	LV50	
게마르크	3	18000	이리어	LV51	2회행동
브라우 브로	1	17400	사리어	LV50	2회행동
드벤울프	1	17000	라칸	LV51	2회행동
게마르크	3	16000	강화병	LV48	2회행동
자크 III改	1	16000	마슈마	LV51	2회행동
드벤울프	3	15000	엘리트병	LV48	
자크 III	4	13000	엘리트병	LV48	
갈베라 테트라	1	12500	시마	LV50	
헤머헤머	3	11500	엘리트병	LV48	
엘메스	2	9500	강화병	LV48	2회행동
드라이센	1	9000	카리우스	LV50	
바우	1	8700	아리아스	LV51	

에필로그

드디어 결전을 준비한 양쪽은 치열한 전투를 벌인다. 전투중 DC군의 지휘관들은 하나둘씩 전사하게 되고 열세를 느낀 기렌은 퇴각을 생각하나 게스트군의 마인드컨트롤을 받은 키시리아에게 죽고 만다. 한편 크와트로는 하만을 설득하고.. 미네바의 부름을 받고 돌아간 하만을 쫓아들어간 크와트로는 무사히 미네바와 하만을 데려오고 둘은 론드벨에 투항한다. 엑세리온과 건버스터도 준비가 되었고 우주를 표류하던 가토는 우연히 론드벨에게 구출되어 라카이람의 의무실에서 눈을 뜬다. 그리고 순간이동으로 슈우의 그랑존이 나타나는데..

신유니트



의외로 쓸모가 있다. 키워리!





원작대로의 시나리오가 되긴하는데 .. 정세가 더더욱 이상하다



제3세력이 됐다면 빨리 격추하자



하만과 미네바를 크와트로가 데려온다



가토의 구출



위는 GP-02, 아래는 노이에질을 얻는 길이다. 둘다 쓸모는 없지만





제 73 화 복수의 칼날

프롤로그

그랑존을 몰고 온 슈우는 자비가문 3남매가 클론이라는 사실을 말하고 3년전 남극에서 있었던 사고소식을 얘기해준다. 한편 이데온팀은 자신들의 길에 대한 의문을 가지고 카라리의 몸에는 무슨 일이 생긴다. 한가로이 시간을 보내고 있을 즈음 아바오아쿠 내부에서 폭발이 일어나는데.. 내부에 들어갔던 파일럿 4인은 포획물인 GP-02와 함께 살아나온다. 그 뒤 셀리 포에게서 포세이달군이 달을 공격하려는 채비를 한다는 것을 알게되어 이행은 달로 향하던 중 네이가 이끄는 부대를 만나게된다.

미션공략

패배조건 중 하나는 포세이달군의 달 강하이다. 3턴에 달에서 우페이가 등장한다. 차이와 와잔을 격퇴하면 포세이달군은 도망가고 ⓒ의 장소에 뱁크란군이 출현한뒤 우페이는 사라진다. 뱁크란군은 아무로(뉴건담)으로 1차청소를 한뒤 사이프랏슈 → 각개격파로 끝낸다. 아스피는 다바로 설득이 가능.



초기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일럿	레벨	비고
오제	1	?????	네이	LV54	2회행동
어슈라 템플	2	?????	헷케라	LV52	2회행동
			가브레	LV53	2회행동
그룬	3	20400	쟈이	LV52	2회행동
			와잔	LV52	2회행동
			핫샤	LV52	2회행동
어슈라 템플	2	?????	친위대	LV50	
누벨 디저드	4	16000	친위대	LV50	
갈바리 템플	6	12000	친위대	LV50	
그룬	2	?????	친위대	LV50	
밧슈	4	7900	AI기	LV50	
어톨	1	7300	아스피	LV50	다바로 설득 가능

적 지원군(포세이달 군이 퇴각했을 때)

출현위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
©	드로와 잔	1	?????	하루루	LV50	HP50%이하시 후퇴
	도그 맥	3	11000	뱁크란병	LV50	
	갈보 직	4	10000	뱁크란병	LV50	
	지그 맥	1	10000	다미드	LV50	
	곤도 바우	4	5000	뱁크란병	LV50	
	어디고	4	4000	뱁크란병	LV50	

에필로그

달로 침공하려는 포세이달 군을 론드벨이 막아선다. 복수의 일념으로 타오르는 아스피를 다바가 진정시키고 포세이달군은 무슨 생각에서인지 와잔과 챠이를 전사시킨뒤에 돌아간다. 그 뒤 나타난 뱁크란군은 론드벨의 적수가 아니었고 셀리의 통신을 받아 달로 가던 도중 니나가 아바오아쿠에서 얻은 GP-02(또는 노이에질)의 수리를 완료시킨다.

이런 비보를 봤니.



기본은 사진의 둘. 불안하면 추가시키자



니나의 자식은 설마 GP-02?



카오를 선택하자



신유니트





이 둘중 하나임



기체보다는 파일럿인 아스피의 정신기가 더 쓸만디하. 탈력을 노려라!

제 74 화 일으켜지는 반기

프롤로그

폰 브라운에 도착한 일행은 셀리와 만나 여러가지 얘기를 한뒤 우페이를 소개받는다. 전사와 비슷한 의식을 갖고 있는 그는 왠지 생각의 혼돈을 겪고 포세이달군이 지구부근에서 싸우는 것을 알게된 론드벨은 즉각 그 장소로 향한다.

미션공략

기와자와 포세이달이 서로 싸우므로 돈에 욕심이 없다면 서로 싸우는 것을 구경만 해도 어느 정도는 진행이 된다. 만약 접근할 경우는 맵병기공격을 받지 않게 잘 배치시켜 나가자. 6턴에 콰트로 등장, 히이로와 트로와가 있으면 대화이벤트가 발생하여 셋이서 어느곳으로 빠져나간다. 7턴에 ©의 장소에 티탄즈군이 출현한다. 다바로 기와자를 공격시 이벤트가 2번까지 일어난다. 이전에도 다바로 기와자를 공격시 나오는 이벤트를 봤다면 클리어뒤 오리비를 구출할 수 있다.

적 지원군(7턴)

출현위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
B	알렉산드리아	1	28000	자마이칸	LV55	
	함브라비	3	18000	야잔	LV54	2회행동, 프로펠런트탱크
				단겔	LV53	2회행동
				람사스	LV53	2회행동
	바운드독	2	17500	제리드	LV54	2회행동
			11500	마우어	LV53	2회행동
	바우(MA)	1	7700	DC병사	LV52	
	바우(MS)	1	7700	티탄즈병	LV52	
	앗시마(MA)	1	7000	엘리트병	LV52	
	앗시마(MS)	1	7000	DC병사	LV52	
	가브스레이(MA)	1	7000	엘리트병	LV52	
	가브스레이(MA)	1	7000	엘리트병	LV52	



에필로그

포세이달에 대해 반기를 든 기와자가 대치하는 때에 난입한 론드벨 포세이달은 퇴각하고 콰트로의 윙건담제로가 나타난뒤 사라진다. 치열한 전투속에서 하나둘씩 전사하는 기와자쪽 인물들. 중간에 티탄즈가 나타나지만 론드벨의 공격으로 패퇴한다. 무사히 임무를 종료한 론드벨의 앞에 레디가 나타나 루나츠공격을 의뢰해오고 다바는 꿈에도 그리던 오리비를 찾게 된다.

반란을 구체의 시킨 기와자



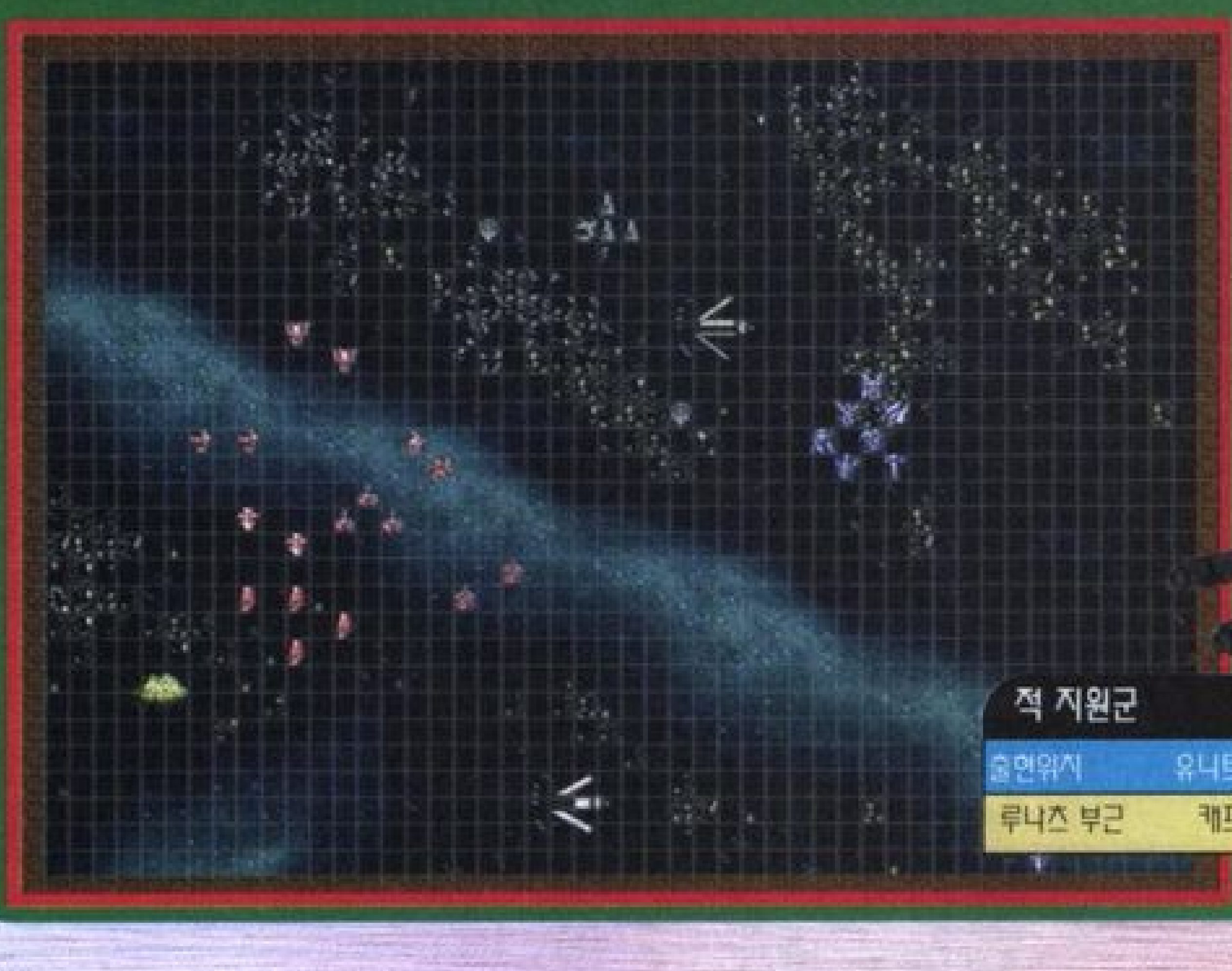
오리비를 구하다



제 75 화 더블 페이크

미션공략(루나츠 외부 1)

성공조건은 라카이람의 루나츠 돌입. 실패조건은 라카이람의 파괴이다. 에바 초호기를 앞세워서 적을 쓸어나가면 OK. 그리고 적들의 이동방향은 전부엑세리온쪽을 향하므로 라카이람의 이동에는 전혀 문제가 없다. ..고 생각하겠지만 루나츠 아랫쪽에 접근하면 캐프란 3대가 등장한다. 그러나 오른쪽의 운석군을 통해서 들어가면 적 지원군은 없음.



프롤로그

론드벨은 루나츠 탈회계획을 진행시켜나가고 레디는 트레즈에게 론드벨의 행동이 걱정된다고(고무신 바뀌 신을 위험성) 말하지만 론드벨을 잘 이해하는 트레즈는 가볍게 넘어간다. 한편 루나츠에서는 시로코와 포세이달의 대면이 있고, 사이드7에서는 우르베소령의 음모가 진행된다. 예정시각이 된 론드벨은 루나츠로 향한다.



적 지원군

출현위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
루나츠 부근	캐프란	3	11000	강화병	LV52	2회행동



조기배치 적 유니트

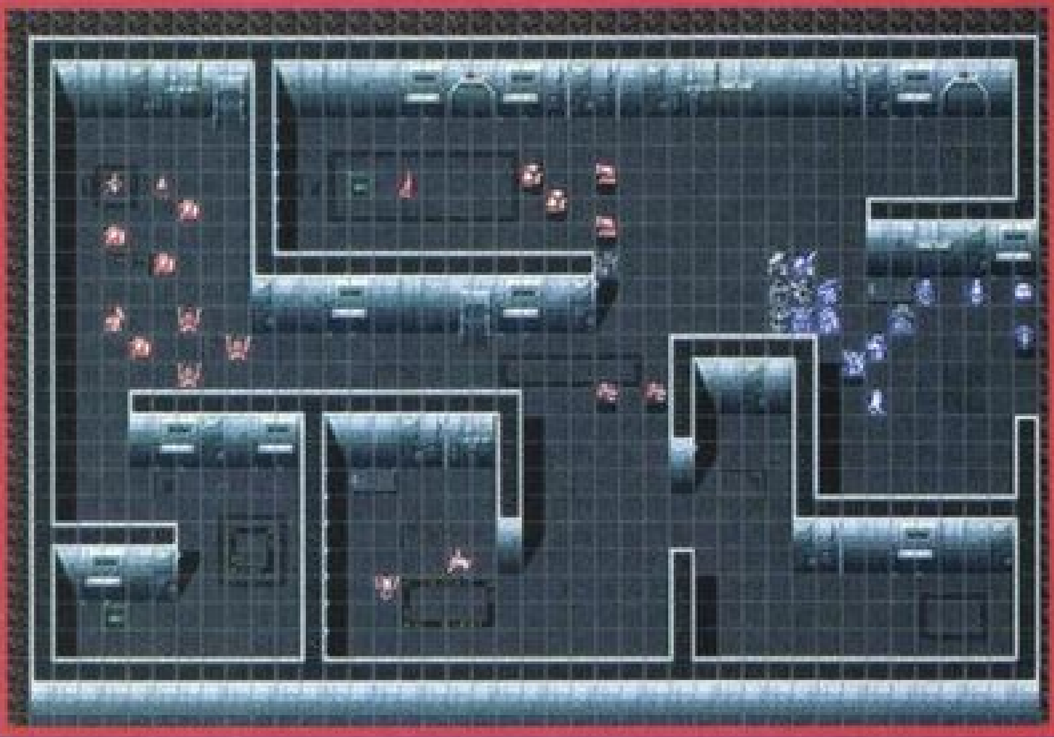
유니트명	개수	HP	파일롯	레벨	비고
지오	1	50000	시로코	LV56	2회행동
오지	1	50000	포세이달	LV56	2회행동
가이람	1	35000	후라트	LV56	2회행동
아슈라 템플	1	25000	가브레	LV55	2회행동
바운드독	1	17500	제리드	LV55	2회행동
아슈라 템플	3	16000	친위대	LV53	2회행동
누벨디제드	1	16000	핫사	LV54	
레스트레일	5	12000	돌격병	LV53	
그라시드=류	2	12000	돌격병	LV53	
카레이제드	4	10000	돌격병	LV53	
가브스레이	1	8000	마우아	LV54	2회행동
밧슈	3	7900	친위대	LV53	

미션공략(루나츠 내부)

간단하게 보면.. 지휘관을 제외한 졸병들은 건담계 S급 파일롯에 대하여 기력공급처밖에 안될 정도로 기계가 안좋은 편이다. 기본적으로는 적의 사정거리밖에서 공격하는 것이 통한다.

마우아 사망시 제리드는 정신기를 사용하므로 먼저 제리드의 HP를 줄여둔다음 마우아를 제거하자.(제리드 제거시에는 마우아가 정신기를 사용한다)

통로를 전진시 갸브레의 맵병기를 맞는 일은 없도록 한다.



미션공략(루나츠 외부 2)

3턴에 ©의 장소에서 그랑존과 사피네가 등장하며 5턴에 루나츠에 들어갔던 일행이 나온다. 그랑존이 어느정도 데미지를 입힌 적을 론드벨이 처치하는 방식으로 싸우면 졸병정도는 간단하다.

아만다라는 1턴마다 HP를 1/3이상 회복하므로 1턴에 쓰러뜨리자.

에필로그

루나츠에 있는 티탄즈를 쓰러뜨리려는 일행 그러나 그곳에는 포세이달군도 있었다. 루나츠에서 시로코는 계책을 세워 포세이달과 후라트를 제거한다. 포세이달을 제거했다고 생각된 딸나 무기상인인 아만다라가 본 모습을 드러내고 고전하는 일행앞에 슈우와 사피네가 나타나 론드벨을 도와주고 결국 아만다라는 론드벨의 손에 쓰러지게 된다. 지구에서의 적이 없어진 상태가 되어 크와트로는 하만과 미네바를 풀어주고 서로의 대화에의해 하만은 지구를 위해 싸울 결심을 하게된다. 한편 사이드7에서는 우르베소령이 미카무라박사를 해치고 데빌건담의 중심 유니트로 레인을 쓰게된다







이렇게 가면 적 지원군은 안나온다



포세이달의 최후



하지만 진짜는 여기있다



하만이 사용가능으로



우려하던 것이 현실로 닥쳐오고 만다

신유니트



풀개조+2회이동이 가능하므로 이후에 중요한 전력이 된다



여왕님 유니트, 등장

제 76 화 공포와 공황의 사이에서

미션공략

적의 사정거리안에 들어가면 용서없는 포화가 쏟아진다. 만약 아무로등을 적진에 던져넣는다면 보스급인 로효등의 사정거리도 고려하여 대기장소를 정하자. 적진에 잘만 던져넣으면 적진은 1턴뒤 쑥밭으로 바뀌며 던져진 유니트는 보스보롯트나 코아부스터로 보급을 시켜주자. 적을 어느정도 제거했다면 보스급 캐릭터에세 '탈력' 을 사용한 뒤 사정거리 밖에서 제거한다. 적 보스급 캐릭터는 3턴부터 움직이는 사실을 기억해두자. 7턴에 메키보스 등장. 적들은 전부 철수하며 메키보스와 싸우는가의 분기가 있다.(스토리상에서 분기가 생긴다)

에필로그

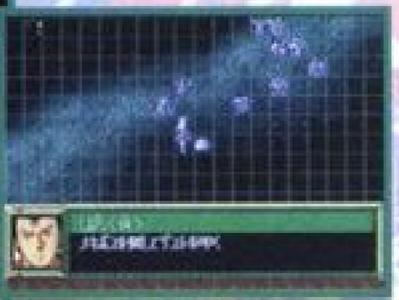
워프항법으로 화성궤도상에 나타난 론드벨은 그곳에 있던 게스트군을 재빨리 쓸어낸다. 늦게 나타나버린 메키보스는 론드벨에게 3년전에 남극에서 있었던 일을 얘기해주고.. 넬프에서는 샤피로와 겐도우와의 대화가 진행된다.







대부분의 이야기는 다른 경로와도 같으므로 생략



위는 그의 말을 따른다, 아래는 무시하고 그를 쓰러뜨린다



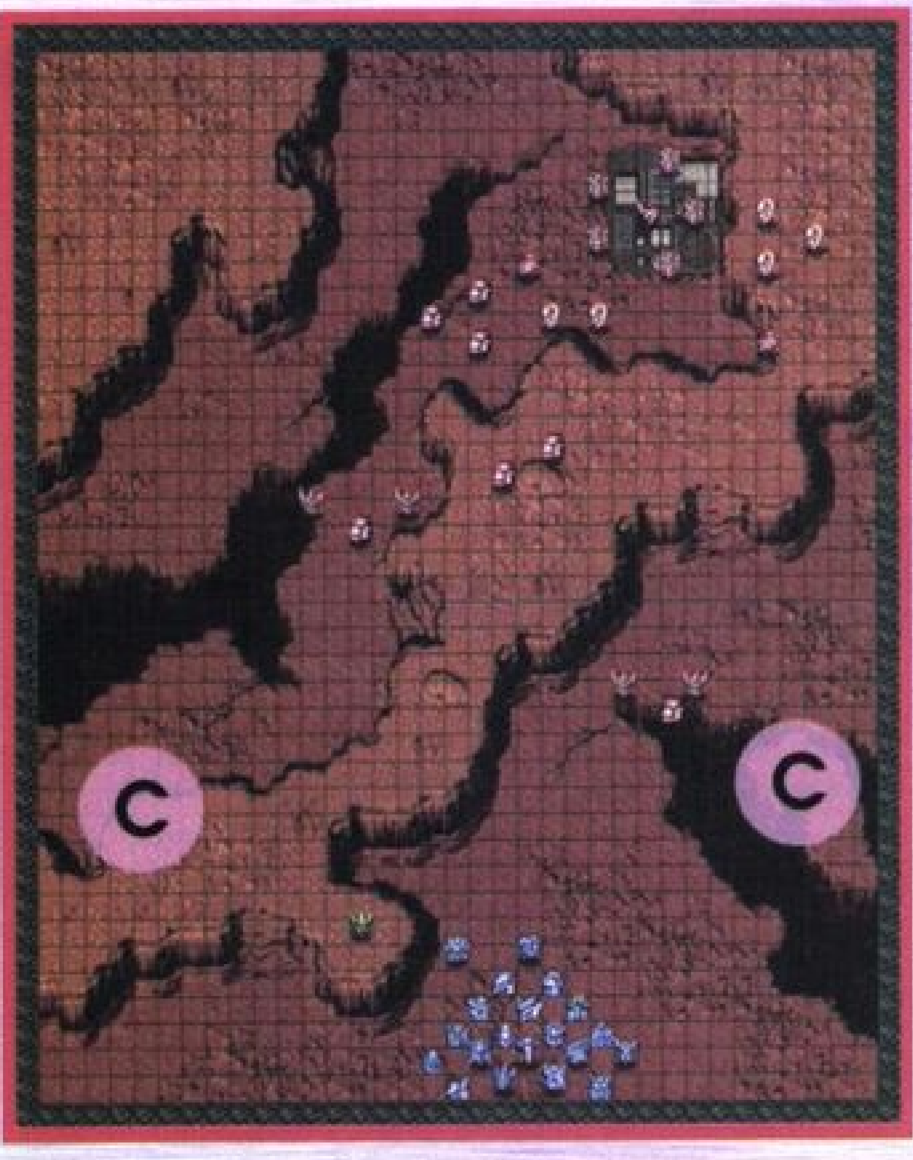
?의 정체는 샤피로이다. 과연 자신만 살아남을까?



단지 졸병을 꺾기만 했을 때의 기력변동. 탈력이 필요해진다

적 지원군

출현위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨
©	그레이터컨III	1	52000	메키보스	LV57



제 77 화 격진의 빨간대지

미션공략

적의 졸병은 이동거리를 계산한 뒤 그들이 접근해오기를 기다려서 제거하자. 로흐 사망시 세티와 제브는 정신기를 사용하며 세티가 사망하여 제브만이 남았을 때는 제브가 정신기를 사용한다. 보스급 3인은 시노부의 '도발' 을 사용하여 끌어들인 뒤 정신기를 가능한 사용하지 않으면서 제거한다. 3턴에 ©의 장소에서 적 지원군이 나타나며 제제난과 그 주위에 있는 적들은 9턴에 뭉텅이로 덤벼드는데 맵병기(그랑존, ZZ, 갓건담)으로 어느정도 쓸어낸 뒤에 제제난을 없애자. 그랑존에게는 '재동' 을 걸어서 1번 더 움직이게 하면 졸병퇴치에는 조금 쉬워진다. 제제난을 격퇴하면 클리어.

프롤로그

론드벨과 메키보스가 왔다는 사실을 샤피로에게서 듣게된 제제난은 전열을 정비하고 슈우와 리츠코는 넬프의 비밀에 대해서 아는 한도까지 말한다. 제제난에 대한 복수의 칼을 가는(얼굴에는 안씌여있지만)슈우. 메키보스는 먼저 제제난에게 말을 해본 뒤에 마지막 방법으로 제제난을 타도하라고 말한다. 슈우는 후자 쪽으로 기울것이라고 얘기하는데.

제제난은? 완결편만으로 시작한 유저(필자도 포함)에게는 제제난이 엄청난 벽으로 보일 것이다. 특히 320이라는 운동성은 그냥 있는 것이 아니므로..
공격시에는 진게타의 기력을 가능한 140이상으로 끌어올려 정신기 '각성', '번뜩임', '열혈', '필중'을 건 뒤 공격. 다시 '열혈', '번뜩임'을 걸면 최소한 44000이상은 때릴 수가 있다. 마무리는 건담게 S급으로..

적 지원군(3턴)

출현위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓒ	그라시드=류	2	14000	친위대병	LV54	2회행동
	레스트그랑쥬	2	16000	친위대병	LV54	2회행동

초기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일럿	레벨	비고
바란 슈나일	1	60000	제제난	LV58	2회행동, HP회복(대), 격퇴시 클리어
제이드람	1	54000	로흐	LV57	2회행동
오그비류	1	54000	제브	LV57	2회행동
뷰드리파	1	50000	세티	LV57	2회행동
라이크 게이오스	1	44000	사피로	LV57	2회행동
	4	42000	친위대병	LV56	2회행동
제라니오	2	32000	친위대병	LV55	2회행동
게이오스 글루드	5	31000	돌격병	LV55	
레스트그랑쥬	4	16000	친위대병	LV54	2회행동
그라시드=류	7	14000	친위대병	LV54	2회행동

저런 원숭이만도 못한 자식



이 대사 뒤의 시노부왈: 무슨 소리하고 자빠져 있는거야!



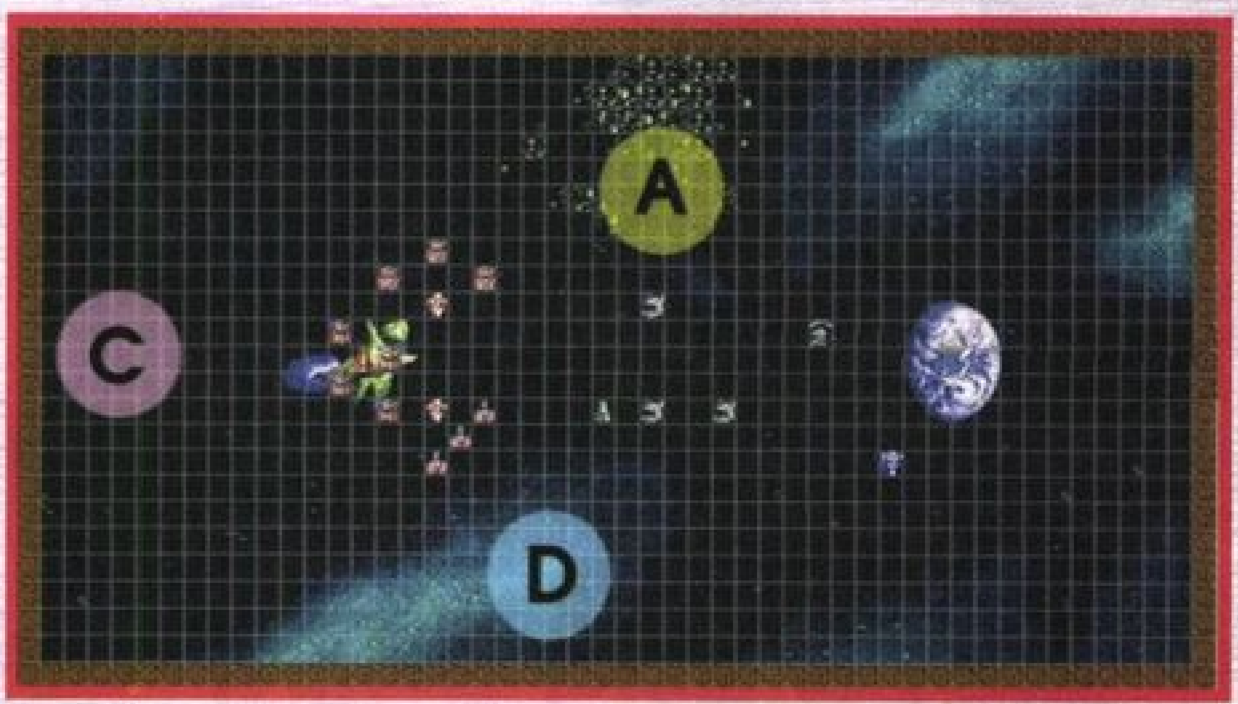
제제난의 격퇴, 잘가라 원숭이!



이제 게스트는 지구에 대해서 일절 불간섭으로 방침을 잡는다



제 78 화 파이널 오퍼레이션



프롤로그

지구부근에서 대기하고 있는 솔로쉽에 요새급의 거대 물체가 전이해온다. 달에서도 그것은 확인되고 그 전이한 물체는 액시즈로 판명, 주모자는 시로코로 판명된다. 시로코를 따르는 야잔은 시로코가 진짜인가를 의심하고 지구에있는 트레즈는 급히 병사를 모아 액시즈의 낙하를 저지시키려 한다.

초기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일럿	레벨	비고
지오	1	50000	시로코	LV59	2회행동
사이코건담 Mk2	4	35000	강화병	LV56	2회행동
알렉산드리아	2	28000	자마이칸	LV58	
			가디	LV57	
함브라비(MS)	3	27000	야잔	LV58	2회행동
			단겔	LV57	2회행동
			람사스	LV57	2회행동
사이코건담	3	20000	강화병	LV56	2회행동

미션공략

액시즈는 1턴에 2칸씩 이동하며 시로코는 한번 퇴치하면 메시지 뒤 액시즈안으로 들어간다. 액시즈에 유니트를 대기시키면 자동으로 아이스 세컨드작업에 들어가게 되어 행동불능이 된다는 점을 알아두자. 액시즈를 정지시키면 이벤트로 자동클리어가 된다. 다음 시나리오가 있으므로 자금을 많이 긁어놓아야 하는 점을 잊지말자.
2턴에 Ⓐ의 장소에서 론드벨 등장, Ⓒ의 장소에서 그랜드마스터건담과 데빌건담이 출현. 3턴에 Ⓓ의 장소에서 우페이(알트론 건담)과 듀오(건담 데스사이즈 헬)이 등장,의 장소로 온다.



적 지원군(2턴)

출현위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
Ⓑ	그랜드 마스터건담	1	30000	우르베	LV58	2회행동
	데빌건담	1	48000	DG레인	LV58	2회행동

신유니트



과연 필요가 있을까?





액시즈가?



루니즈에서 있었던 것은 뭐였더라



아이스 세컨드를 사용하여 액시즈의 전진을 저지 시킨다

제 79 화 파이널 오퍼레이션 -완결-

미션공략



드로와잔(하루루)의 파괴, 데빌건담의 지구강하, 모함의 파괴.. 패배조건이 좀 있는 편이지만 신경쓸 필요는 없다.

하루루쪽에는 그랑존을 보내서 맵병기를 사용한 뒤 나머지를 반격으로 쓸어내고 데빌건담쪽에는 도몬(갓건담)의 기력을 정신기 '격려'를 사용하여 150까지 끌어올린다음 '열혈'+석파천경권→F91의 '열혈'+베스바로 제2형태를 벗긴 뒤 다시 '열혈'+석파천경권→단공포로 이벤트를 일으켜 파괴시키자.(그 때 아렌비가 자동으로 출격한다) 적을 전멸시키면 액시즈에서 시로코가 발시온을 갖고 나온 뒤 액시즈를 폭발시킨다. 이 때 폭발에 아군 유니트가 휘말리지 않도록 하자.

3턴에 지구에서 건담에피온(미리알드)가 등장.

초기배치 적 유니트

유니트명	개수	HP	파일럿	레벨	비고
데빌건담	1	45000	DG레인	LV60	2회행동
데빌건담(제2형태)	1	?????	DG레인	LV60	2회행동, 데빌건담이 파괴시 등장
가도 모아잔	1	37000	한니발	LV55	
그랜드 마스터건담	1	30000	우르베	LV58	2회행동
잔자 루브	2	23000	뱁크란병	LV55	2회행동
강가 루브	3	16000	뱁크란병	LV55	2회행동
기드 맥	4	13000	뱁크란병	LV55	2회행동
지그 맥	2	10000	뱁크란병	LV55	2회행동

적 지원군

출현위치	유니트명	유니트 수	HP	파일럿	레벨	비고
적 전멸시	발시온	1	65000	시로코	LV60	2회행동
	지오	3	48000	AI개	LV56	

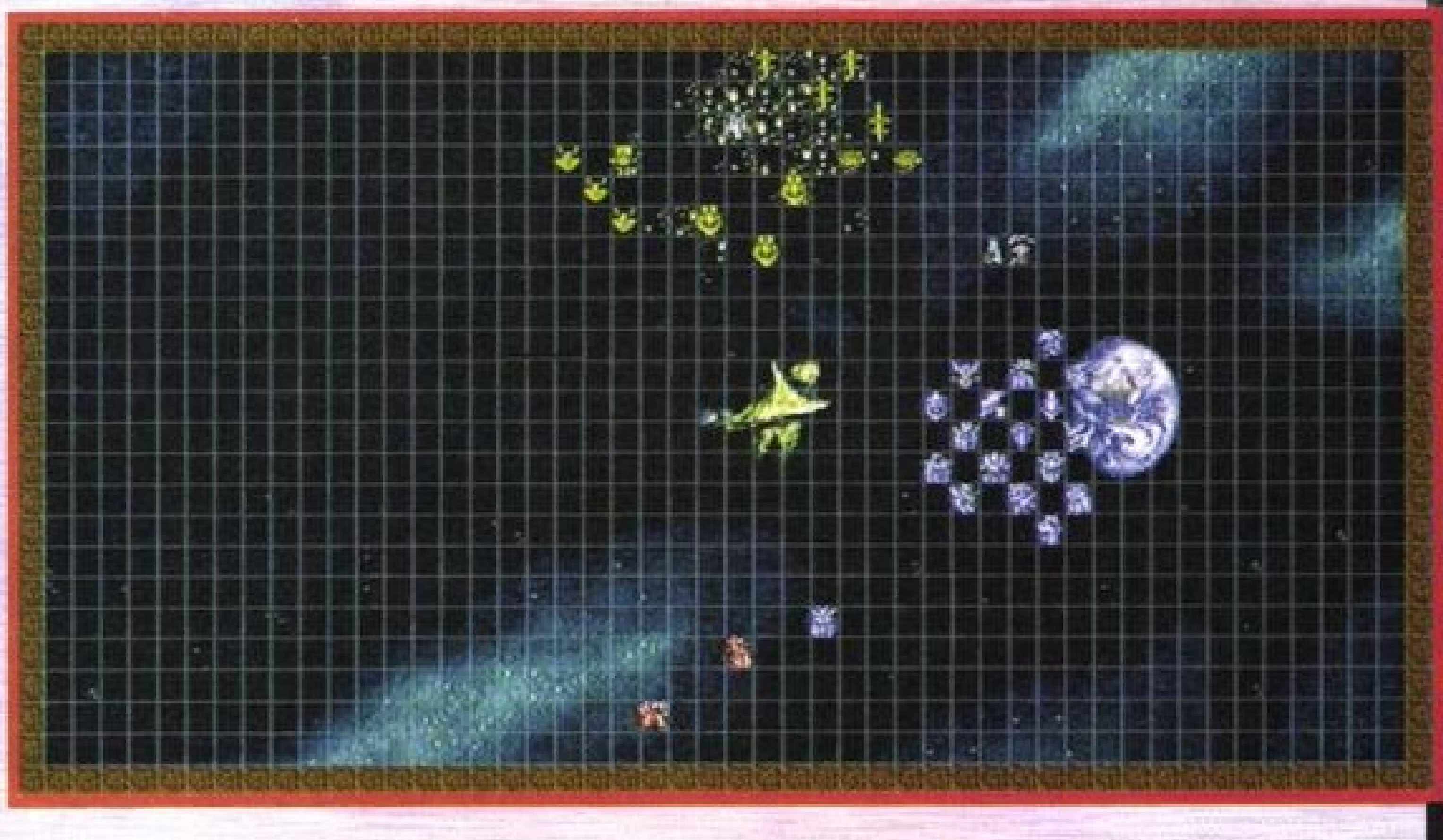
시로코는? 제제난과 비슷한 상황으로 진게타의 스토나 선샤인을 사용하는데.. 탈력을 사용하여 기력을 50까지 깎으면 1턴에 3번공격(각성, 재동)으로 박살낼 수 있다. 운동성을 끝까지 개조하지 않았다면 맞히기계열 정신기에서는 '필중'밖에 방법이 없다.



드디어 나타난다. 그리고.



우오옷! 집중을 걸어도 이꼴이닷!



슈퍼로봇대전F 완결편







네가 좋아! 사랑해!



사랑과 우정의 투플러톤으로 액시즈 파괴?

엔딩



싸움은 끝났다.

그것은 힘에 의한 해결의 종언이며 서로의 이해에 의한 발전으로의 막을 여는 것이었다.

연방군 제13독립부대「론드벨」은 브라이트 노아대령, 쥬코원중장에 의해 해제되어 수많은 전장을 누빈 그들의 유니트는 영구한 잠에 들게 되었다.

코로니연합의 새로운 지도자로서 스스로 일어선 리리나 피스그라프트는 연합의 평화적 해체를 선언.

국가로서의 근간을 뽑아 리리나 도리안으로서「지구권 통일연합국가」수립에 전력하게 되었다.

지구권의 통일.. 그것은 사람이 사람으로서 만날 수 있는 가능성이며 싸움에 지친 사람들이 정말로 바라는 평화로의 제1보이기도 하였다.

하지만 우리들은 잊지 않는다.

이상을 놓아버린 사람들이 있다는 것을..

이 평화가 많은 희생위에 세워졌다는 것을..

그리고, 허물이 없는 친구라 불리는 사람이 있다는 것을.



SEGA SATURN

허드슨이 도전하는 세계 최초의 장르!

쉐도우즈 오브 더 터스크



트레이딩 카드 게임과 보드 게임이 혼합된 색다른 게임 '쉐도우즈 오브 더 터스크(Shadows of the Tusk)! 총 40명의 캐릭터를 모아 치밀한 전투작전을 세우지 않으면 안 된다. 단순하지만 어려운 게임, 쉐도우즈 오브 더 터스크의 모든 것을 알아보자!

제작사 : 허드슨
장 르 : 캐릭터배틀 시뮬레이션
발매일 : 5월21일(발매중)
발매가 : 6,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

키 조작 설명



십자키
커서, 캐릭터의 이동

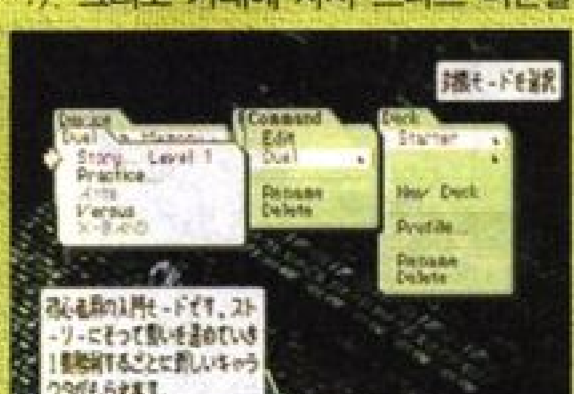
A,C 버튼
결정, 다음 메뉴 선택

B 버튼
취소, 이전 메뉴 선택

START 버튼
데모 화면 넘기기, Help 메시지 On/Off

게임을 시작하기 전에

새턴에 CD를 넣고 플레이를 시작하면 트루모션으로 제작한 화려한 오프닝이 보는 이로 하여금 넋을 잃게 만든다(조금 과장이지만 트루모션이니 만큼 아주 볼만하다…^^;). 그리고 기대에 차서 스타트 버튼을 누르면 너무도 썰렁한 배경과 온갖 메뉴만이 보일 것이다. 이 게임은 우선 플레이어에게 상당한 양의 숙지사항을 알아두라고 요구하는데 귀찮다고 대충 게임을 시작하면 전투에서 결코 승리할 수 없으니 기본적인 시스템부터 차근차근 알아보자.



뭐가 뭔지…



메뉴 화면 해설

이 게임은 메뉴화면과 스토리, 전투화면 이렇게 2가지로 나눌 수 있다. 메뉴화면에서는 플레이어 데이터의 작성과 부대의 편성 등을 할 수 있고, 스토리, 전투화면에서는 당연히 전투를 할 수 있다. 우선 메뉴화면부터 알아보자.

화면에 나타나는 메뉴는 5가지다.

Device 메뉴

System Memory

선택하면 Player메뉴로 이동한다. 새턴 본체에 있는 데이터를 로드한다.

Cartridge Ram

메모리 팩의 데이터를 로드한다.

Environment

사운드, 전투 애니메이션 등의 게임환경을 설정한다.







우선 데이터를 작성하자

Player 메뉴

New Player

새로운 플레이어 데이터를 작성한다. 작성한 데이터를 선택하면 Deck 메뉴로 이동한다.

Deck 메뉴

Starter

최초로 시작하는 Deck(부대)의 데이터 이름이다. 선택하면 Command 메뉴로 이동한다.

New Deck

새로운 Deck을 만든다. 캐릭터는 Starter Deck에서 골라와야 한다.

Profile

현재까지 수집한 캐릭터의 정보를 카드 형식으로 볼 수 있다.

Rename

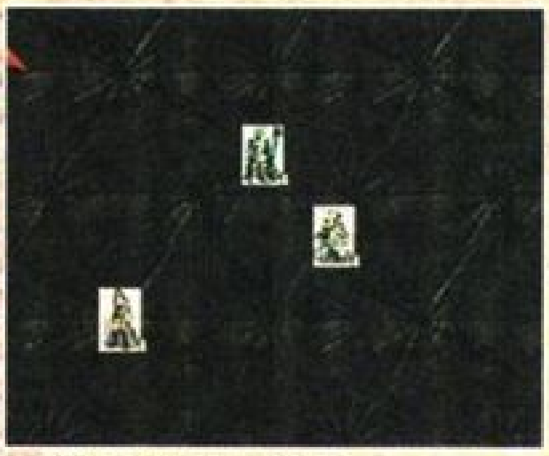
선택 중인 플레이어 데이터의 이름을 바꿀 수 있다.

Delete

선택 중인 플레이어 데이터를 삭제한다



Deck을 나누어 새로운 Deck을 만들 수 있다



40명의 캐릭터를 모을 수 있을까?

Command 메뉴

Edit

선택 중인 Deck의 캐릭터를 편성할 수 있다. 전투와 밀접한 관계를 가지므로 나중에 다시 설명하겠다.

Duel

Duel 메뉴로 이동. 선택 중인 Deck으로 무엇을 할지 결정한다.

Rename

선택 중인 Deck의 이름을 바꿀 수 있다.

Delete

선택 중인 Deck의 데이터를 삭제한다.



가장 중요한 메뉴다



이것이 Deck의 배치이다



Duel 메뉴

Story

초심자용의 전투 모드. 스토리에 따라 8단계의 전투를 한다. 승리하면 각 단계마다 준비되어 있는 캐릭터를 얻을 수 있다.

Practice

중급자용의 전투 모드. 스토리상 주인공인 리차드 군의 캐릭 터들과 싸운다.

Ante

상급자용의 전투 모드. Story모드를 클리어 한 후에만 선택 할 수 있다. 적군인 터스커 부대의 캐릭터를 1명씩 얻을 수 있다. 하지만 졌을 경우에는 전투 전에 선택한 Ante캐릭터를 빼앗기게 된다.

Versus

대전 모드. 1P와 2P가 각자의 Deck으로 전투를 할 수 있다. Ante모드와 마찬가지로 서로의 캐릭터를 걸고 싸운다. 2P가 Deck이 없어도 1P의 데이터에서 Deck을 만들 수 있다.

X-BAND

우리와 거리가 먼 세가 새턴 모뎀 대용의 X-BAND 의 의한 원거리 통신 대전 모드. 사실 이 게임의 진짜 재미는 여기에 있을 것이다.



우선은 스토리 모드부터

Edit에 관하여

이 게임에서 전투 다음으로 중요한 것이 Edit(편성)다. 전투의 승리는 90% 정도가 이곳에서 결정된다. 우선 화면을 보자.



처음 Edit를 선택하면 위와 같은 화면이 나온다. 캐릭터가 배치되어있는 줄이 전투 시 필드에 배치되는 캐릭터이고 그 앞에 있는 줄은 필드로 소환할 캐릭터를 배치하는 줄이다. 물론 처음에는 캐릭터가 3명뿐이라서 썰렁하겠지만 점차 캐릭터가 모이면 누구를 배치해야할지 고민할 것이다.

소환열은 나중에 살피기로 하고 우선 배치열을 살펴보자. 1개의 Deck은 총 8명을 배치할 수 있는데 배치 열은 그 중 5명까지 배치가 가능하다. 정 가운데 배치되는 캐릭터가 리더가 된다. 전투에서의 승리조건은 '리더의 제거'이므로 매우 중요한 위치다. 더우기 리더만이 소환을 할 수 있으므로 누구를 리더로 하는 가는 전투의 승패마저 가름한다. 우선 캐릭터에 커서를 맞추고 결정버튼을 눌러보자. 메뉴가 나올 것이다.



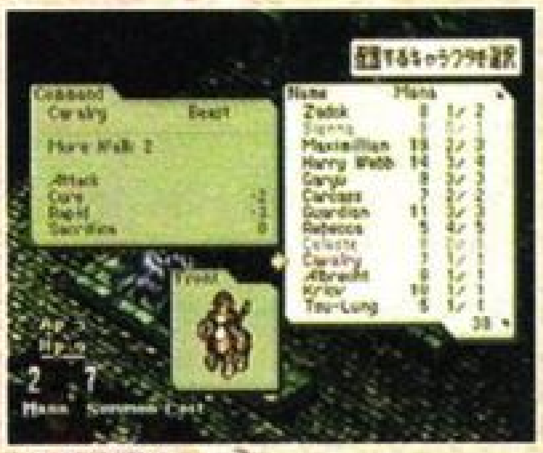
리차드 AP 5, HP 12, 소환Cost 12

배치화면에서의 이동(Move)과 삭제(Remove) 그리고 그 캐릭터의 능력이 표시된다. 화면 하단에는 캐릭터의 AP(공격 포인트)와 HP(체력), 마나(Mana)와 소환Cost가 표시된다.



나머지 마나의 수는 2! 이러면 선공은 어렵다

중요한 것은 마나와 소환 Cost이다. 마나는 이 게임의 룰을 정하는 매우 중요한 것으로 캐릭터의 소환, 마법, 선제공격 등에 영향을 준다. 간단히 말하면 MP같은 것인데, 배치열에는 최대 30마나가 주어진다. 소환Cost는 그 캐릭터를 소환하는데 소비되는 마나 수로서, 배치열에 배치되는 캐릭터들의 소환Cost합계는 30마나를 넘을 수 없게 되어 있다. 또한, 〈30마나-배치열 캐릭터의 소환Cost합계〉의 마나 수가 전투 개시 때 아군이 최초로 가질 수 있는 마나의 수가 되며 이 수의 많고 적음으로 선공이 결정된다(수가 많은 쪽이 선공, 수가 같을 때는 플레이어 선공). 초기 마나의 수가 너무 적으면 소환을 하기 어려우므로 신경 써야할 부분이다.



누구를 배치할까?

소환열에는 최대 7명의 캐릭터를 배치할 수 있다. 각 캐릭터의 특성과 소환Cost를 잘 생각해서 배치하자(물론 같은 캐릭터도 배치할 수 있다)

전투 화면 해설

자 이제 전투에 대해서 알아보자! 전투는 5x5의 체스판과 같은 곳에서 캐릭터를 장기의 말처럼 이동시켜서 싸우게 된다. 승리 조건은 적의 리더 캐릭터를 쓰러뜨리는 것! 한 가지 주의할 것은 택틱스 계열의 게임과는 달리 캐릭터의 성장이란 것이 없기 때문에 서브 캐릭터들을 일일이 다 상대할 필요는 없다는 것. 오로지 리더만을 쓰러뜨리면 된다.(물론 아군의 리더는 보호해 주어야 한다) 일단 전투 화면을 보자.



선공 실패!

양쪽의 리더가 서있는 곳과 필드 중앙의 1줄이 색깔이 다른 것을 볼 수 있다. 이곳이 바로 마나 에어리어! 매 턴마다 마나를 보충할 수 있는 곳으로 리더가 서있는 곳이 +5, 가운데 한 줄은 칸 당 +1씩 마나를 보충해 준다. 보충 방법은 마나 에어리어 위에 아군 캐릭터가 배치되면 된다. 아까 말했듯이 마나는 캐릭터의 행동에 많은 영향을 주므로 이곳을 먼저 확보하는 쪽이 반 이상은 이긴 셈이다(그 확보의 치열함은 직접 몸으로 느껴보시길… T_T).



이동과 행동 두 가지를 할 수 있다

화면 하단 양끝에는 양측의 나머지 마나의 수가 표시된다. 이 경우는 아군의 마나의 수가 2이므로 선공에 실패했다.

캐릭터에 커서를 맞추고 결정 버튼을 누르면 역시 메뉴가 나온다. 크게 캐릭터 소개, 이동, 행동, 특수상태가 나타나는데, 플레이어는 캐릭터 당 이동과 행동 1번씩을 할 수 있다. 특히 리더는 행동 중 소환이 있는데 소환을 하면 이동밖에 할 수 없고 소환된 캐릭터는 다음 턴부터 움직일 수 있으니 시기를 잘 맞춰야 한다. 또, 모든 캐릭터는 순번과 이동, 행동이 자유롭기 때문에 필드는 작지만 무한한 전투가 가능해진다. 그러나 한 번 이동을 하면 돌이킬 수 없으므로 치밀한 두뇌 플레이가 요구된다.

자신이 턴을 끝낼 때는 화면에 메뉴가 없는 상태에서 B버튼을 눌러 End of Turn을 선택하면 된다(30턴이 지나면 후공(後功)의 플레이어가 승리한다).



스토리 모드 공략

자아, 이제 어느 정도 이 게임의 기본을 알았으니 실전으로 들어가자. 우선 초심자용의 Story모드를 공략해 보자. 여기서는 스토리와 각 전투에서 주의할 점을 소개했다. Story모드는 후반으로 갈수록 강한 캐릭터를 얻을 수 있기 때문에 초반 전투가 조금 어렵다. 이럴 때는 Practice모드를 이용해 어느 정도 캐릭터를 모은 후에 도전하자.

아주 먼 옛날 대륙의 서쪽에 사악한 드래곤이 나타났다. 그 땅의 용맹하고 과감한 기사 리차드 로즈웰은 그를 따르는 기사들과 함께 사투 끝에 드래곤을 물리쳤다. 그러나 그 드래곤에 깃들여 있던 '사악한 힘' 은 소멸되기 직전 저주의 말을 남겼다.「로즈웰 가에 딸이 태어나고 그 딸이 18세가 될 때 우리들은 부활할 것이다」 라고...

수 백년의 세월을 통해 로즈웰 가에 최초의 여자아이가 탄생했다. 그 이름은 레베카. 레베카가 18세 생일을 맞이하던 날, 대대로 전해져 온 저주는 실현되었다. 로즈웰 가의 지하실 상자 안에 봉인해 두었던 드래곤의 어금니로부터 무시무시한 악귀들이 출현한 것이다. 그 두목인 터스커는 시공을 조작하는 힘을 가지고 과거에서 미래에 걸친 여러 암흑의 악귀들을 모으고 리차드의 시대까지 거슬러 올라가 복수를 개시했다.





STORY LV 1

켄포드 령

<고대 유적>

자톡: 우리 '켄포드' 령도 완전히 터스커 군의 손에 들어가고 말았습니다.

리차드: 아아, 과거 4천이나 되던 우리 군사도 남은 것은 우리들 뿐. 가디언도 행방불명 세레스테도 터스커 군의 손에... 켄포드가 자랑하는 3현자도 자톡 한 명만 남게되어 버렸다.

자톡: 어쩔 수 없겠지요. 시공을 자유롭게 오고 갈 수 있는 시공 요새로 공격해 온다면

리차드: 뭔가 그 요새로 침입할 수 있는 방법은 없는 건가?



리차드는 패배했다

자톡: 유감스럽게도 불가능합니다. 시공요새는 강력한 시공 결계가 쳐져있습니다. 하늘을 나는 마법으로 다가가도 튕겨져 나갈 뿐이겠지요.

리차드: 그런가... 우리들의 운명도 여기까지인가?

센나: 리차드, 추격이 왔어요!

리차드: 제길. 이렇게 되면 우리들의 마지막 힘을 보여주자!

전투 1

리더 갈바도스	HP 7	AP 3
커스피드x2	HP 4	AP 3
마나 19		



선공은 절대 불가능

전투개시와 함께 커스피드가 일제히 몰려온다. 리더인 갈바도스는 HP가 적으니 자톡을 이용해 화이어 볼로 처리하자. 자톡은 HP가 6이니까 센나와 리차드로 보호해 주어야 한다.



범위는 전 필드

가디언: 리차드님 게다가 자톡, 여긴 어떻게? 이건 어떻게 된 거지?

리차드: 그건 우리가 할 말이다. 어째서 이곳에? 자네 앞서의 전투에서 터스커 군에게 졌다는 것쯤은...

가디언: ... 몰라. 터스커들과 싸우고 있는데 갑자기 빛에 싸여져 마계로 소환되어진 거다.



가디언은 시간의 뒤틀림 속에서...

리차드: 마계?

가디언: 아아, 그래서 마계를 방황하고 있는데 이번에도 빛에 싸여졌지. 정신을 차리고 보니 이곳에 있었다.

리차드: 어떻게 된 거지? 터스커가 '시간의 마법' 을 써서 그런 일을 했을 리도 없고...

자톡: 시공의 밸런스가 붕괴되고 있는 건지도 모르겠군.

리차드: 시공의 밸런스?

자톡: 그렇습니다. 저 정도의 규모의 요새가 시공을 초월해 왔기 때문에 시공에 뒤틀림 같은 것이 생긴 것이겠지요. 가디언님은 그 뒤틀림에 휘말려든 것이라고 생각합니다.

리차드: 역시...응? 잠깐만? 그렇다면 이런 것이 가능하지 않을까?

자톡: 말하자면?

리차드: 만약 시공의 뒤틀림은 이용해서 터스커가 우리들의 성을 공격해 들어오기 이전의 시대로 가서 터스커들을 쓰러뜨리는 거다. 그러면 동료들이 죽는 일도 없다.



센나: 과연 우리들이 북쪽으로 흩어지기 전의 시기까지 시간을 거슬러 올라가서 다시 하는 거예요.

리차드: 그렇다. 터스커 군이 군대를 가다듬기 이전의 시기로 가면 소수로도 이길 수 있을지 모른다.

센나: 잠깐 기다려, 자, 어떻게 해서 시공을 초월하죠? 가디언은 자기 의지로 여기에 온 게 아니에요.

리차드: 그런가… 시공을 마음대로 다룰 수 없다면 어찌 할 수도 없는가?

자톡: 아니, 그런 일은 없는 건 아니지요. 지금 생각난 거지만 로즈웰 가에 전해져 오는 예언의 책에 이런 기술이 있습니다. 『어금니의 그림자, 켄포드의 하늘을 덮을 때 시공이 붕괴되느니, 약속된 땅으로부터 시공의 구세주, 신의 집으로 강림한다.』

리차드: 약속의 땅? 구세주? 무슨 말이지?

자톡: 모릅니다. 신의 집이라는 것은 켄포드의 성의 마을에 있는 교회겠지요. 예언의 마지막에는 이렇게 되어 있습니다. 『구세주, 시간의 자와 함께 시간의 문을 연다.』

리차드: 시간의 문을 연다. 음… 좋아, 어쨌든 그 예언에 운명을 걸어 보자.

STORY LV 2

<성 밑 마을>

리차드들은 예언의 인물인 '구세주'의 진위를 밝히기 위해 켄포드 성 밑 마을의 교회로 향했다.



두 번째 결전의 장소

리차드: 뭐라고? 쳐들어가자는 건가?

자톡: 예. 켄포드 성 정도의 경계는 철저하지 않은 것 같습니다. 간다면 지금이 좋겠지요.

리차드: 좋아! 가자!

전투 2

자톡과 리차드만 배치해서 선공을 따낸 뒤 가디언을 소환하자. 리더인 켄드라는 HP가 적으므로 역시 자톡의 화이어 볼이 필요하다. 지그는 상당한 공격을 해오므로 가디언으로 막자.

리차드는 교회 안으로 들어갔다.

리더 켄드라	HP 7	AP 2
갈바도스	HP 19	AP 3
커스피드	HP 10	AP 5
지그	HP 12	AP 4
마나 6		



리차드와 자톡만 배치

리차드: 어떻게 된 거지? 아무 일도 안 일어나잖아!

자톡: 예언의 책에는 이렇게되어 있습니다. 『거대한 빛의 기운, 어두운 빛이 가득찬다. 새하얀 빛의 문, 새하얀 돌의 문과 겹쳐져 시간의 문이 되리니…』

리차드: 거대한 빛? 어두운 빛?



교회 안에 거대한 마법진이…

자톡: '거대한 빛'이라는 건 태양, '어두운 빛'이라는 것은 달이라고 생각합니다. '새하얀 빛의 문', '새하얀 돌 의 문'이라는 것은 이 교회의 어딘가에 있을 거라고 생각됩니다만…

리차드: 그래… 응? 봐라 자톡, 천정의 창문에서 빛이 내려쬐니까 마법진의 모양이 바뀌고 있다.



미소녀 소환 마법진인가?

마법진 속에서 한 여자아이가 나타났다.

리차드: 그런가? '새하얀 빛의 문'은 천정의 창문을, '새하얀 돌의 문'이란 건 바닥의 마법진을 나타내는 것인가?

자톡: 그렇습니다. 제 생각에 예언은 『태양이 움직이기 시작하는 때, 오전 0시가 될 때 만월의 빛이 천정의 창문에서 내려쪼이면, 그것이 마법진과 겹쳐지고 시공의 문이 열린다.』라는 의미였던 것 같군요.

리차드: 그렇다면 이 아이가 구세주…

레베카: 우…응…

리차드: 뭐야, 여자애잖아!

레베카: 에, 무슨? 여긴 어디? 당신들은 누구죠?

리차드: 설마 이 여자아이가 구세주란 건가?

자톡: 아니 기다려 주세요, 이 아이, 자네가 가지고 있는 것은 시간의 책이 아닌가? 설마 자네가 전설의 구세주인가?

레베카: 구세주? 뭐가 뭔지 모르겠지만, 나는 레베카, 레베카 로즈웰이에요.

리차드: 뭐라고! 로즈웰… 이라면… 아니 이거 실례했군. 내 이름은 리차드 로즈웰, 자네의 선조인 자다.

레베카: 에?

리차드는 사정을 말해주었다.

레베카: 과연, 뭔가 믿을 수 없지만, 나는 수 백년도 넘는 옛날로 온 것 같군요.

자톡: 말하자면 그래요.

레베카: 흐음. 조상님이 돌아가신다면 나도 존재할 수가 없겠죠. 알았어요. 협력하죠. 그런데 어떻게 하면 좋죠?

자톡: 문제는 이거지. 그 '시간의 책'이 있다면 '시간의 문'을 통해 시공을 이동할 수 있지만 보는 바와 같이 자네가 통과해 온 '시간의 문'은 닫혀져 버렸다. 다음에 시간의 문이 열리는 것이 언제일지…

가디언: '시간의 문'? 이 마법진을 말하는 건가? 그렇다면 이와 같은 것을 마계에서 봤다.(이런 억지 스토리가…^^;)

리차드: 정말인가!?

가디언: 아아 마계를 떠돌 때 유령선 근처에 확실히 비슷한 것이 있었다.

리차드: 자톡, 마계에는 어떻게 해야 갈 수 있지?

자톡: 사막의 마을 서쪽에 있는 마계 입구를 지나면 마계로 갈 수 있습니다. 다만 마계 입구를 여는 건 3인의 현자의 힘을 필요로 하지만…

리차드: 현자?

자톡: 예. 고대마법을 사용할 수 있는 자를 말합니다. 한 사람은 저, 또 한 사람은 가디언님이고 나머지 한 사람은 켄포드 동쪽의 신전에 있는 세레스테님의 힘을 빌리지 않으면 안됩니다.

레베카가 동료가 되었다.

STORY LV 3

<신전 옥상>

리차드: 뭐야? 이 꼴은!

센나: 리차드, 저길 봐요! 세레스테가 터스커들에게 포위 당했어요!

맥시밀리언: 나는 고대 제국으로부터 터스커 장군에게 소환된 용병 대장 맥시밀리언. 터스커 장군에게서 너희들을 끝장내라는 명령을 받았다.

자톡: 너도 터스커에 의해 과거에서 소환되어진 건가…

레베카: 어째서… 어째서 모두들 터스커 따위에게 힘을 빌려주는 거죠?

맥시밀리언: !! 너는 라켈… 아니, 설마…

레베카: 에?



맥시밀리언은 엄청 강하다

전투 3

리더 크리퍼	HP 19	AP 3
맥시밀리언	HP 19	AP 3
마나 0		



적의 마나는 0! 얼마든지 선공이 가능!

레베카, 리차드, 가디언을 배치하자. 맥시밀리언은 매 턴마다 HP가 5씩 감소하므로 가디언으로 유인해서 죽게 만들고 레베카를 리더 쪽으로 투입해서 쓰러뜨리자. 레베카는 통상공격을 할 때마다 AP가 +1이 되니 쉽게 끝낼 수 있을 것이다.



최강의 물리 공격!

리차드 : 세레스테! 괜찮은가?
세레스테 : 예, 예에.

리차드들을 세레스테를 간호하고, 사정을 말해 주었다.

리차드 : 협력해 주겠는가?
세레스테 : 예, 물론입니다. 켄포드의 미래를 위해서 이 한 몸 바치지요.
리차드 : 음, 그러면 결정되었다. 마계 입구를 향해 출발하자.
맥시밀리언 : 우
자톡 : 응? 리차드님! 이 녀석 아직 살아 있어요. 결정타를 먹이지요.
레베카 : 기다려! 이 사람 저항할 의사는 없어요.
자톡 : 무슨 말을 하시는 겁니까? 이 녀석은 터스커의…
레베카 : 그래도 이 사람은 터스커에게 이용당한 것 뿐이잖아요? 특별히 우리들에게 원한이 있는 게 아닐 거 예요
자톡 : 그렇게 말할 수도 있지만, 이건… 리차드님 뭐라고 말씀해 주세요.
리차드 : 음… 뭐, 어떤가? 이 녀석은 우리들에게 정정당당하게 승부를 걸어 왔다.
레베카가 말했듯이 이 녀석에게 반격 의사가 없는 것 같고, 이쯤에서 놓아주지.
자톡 : 리차드님… 나중에 후회할 지도 모릅니다.

STORY LV 4

<사막의 마을>

레베카 : 봐요, 리차드! 광장에서 여자가 터스커 군에게 포위 당했어요.
자톡 : 도와주고 싶지만, 우리들도 우선 급하기 때문에, 넘어가지요.
레베카 : 무슨 소리예요! 그녀가 어찌되어도 좋다는 거예요?
자톡 : 한 사람의 운명보다도 켄포드 백성의 생명 쪽이 지금은 중요한 일이지요.
레베카 : 뭐예요! 나 혼자라도 돕겠어요!
자톡 :… 가버렸구만.
리차드 : 할 수 없지, 우리들도 가자.



레베카는 역시 기사의 후예답다

리더	랑카 쳉	HP19	AP 3
	갈바로스	HP 19	AP 3
	크리퍼	HP 10	AP 5
	마나 1		




랑카 쳉은 마법이 통하지 않는다

리차드와 세레스테를 배치하고 리차드를 직접 움직여서 랑카 쳉 바로 앞에 레베카를 소환하자. 세레스테로 레베카를 회복시켜주면서 공격하면 O. K!



HP가 3 회복된다

카바리 : 대단히 감사합니다.
리차드 : 너, 너는 이 세계의 주민이 아니잖아! 그렇다면 터스커의…
레베카 : 무슨 말을 하는 거예요. 이 사람은 아마 터스커들에게서 공격당했잖아요.
카바리 : 그렇습니다. 저는 이 세계의 사람도 아니지만 터스커라는 사람도 모릅니다. 고향을 지키기 위해 싸우고 있다가 돌연 빛에 싸여졌고 정신을 차려보니 이 곳에 있었던 겁니다. 뭐가 뭔지 전연 모르겠습니다.
자톡 : 시공의 뒤틀림의 영향이구만. 각 지에서 이런 사람들이 늘어나겠지요.
카바리 : 시공의 뒤틀림? 뭡니까 그것은?


카바리가 동료가 된다


리차드가 사정을 말해 주었다.

카바리 : 그런 일이 있었던 겁니까?… 저, 저도 당신들의 동료로 들어가게 해 주지 않겠습니까? 절대 방해는 하지 않겠습니다. 내게는 어느 곳도 갈 데가 없습니다.

카바리가 동료가 되었다. 그리고 잠시 후 일행은 마계 입구에 다다랐다.


이 곳이 마계 입구

자톡 : 그러면 모두들 물러서 주십시요. 가디언, 세레스테, 준비됐나?

3현자는 마계 입구를 열었다.


입구를 여는 3현자

리차드 : 좋아, 다들 가자. 죽어 버린 동료들을 살리기 위해, 그리고 켄포드의 백성들을 구하기 위해!!

쉐도우즈 오브 더 터스크

STORY LV 5

마계

<용암 지대>



어두운 곳 dark place

리차드 : 이 곳이 마계인가…?

자톡 : 시간의 문은 유령선 맞은 편에 있는 것 같습니다. 그 곳으로 가려면 용암 지대를 지나서 유령선을 통과하지 않으면 안됩니다.

레베카 : 봐요, 리차드. 저 곳에 군대가 보여요.

자톡 : 터스커 군의 럼블 부대군. 아마도 사막의 마을에서 마계 입구를 열고 우리들을 쫓아 온 것이겠지요.

리차드 : 제길, 피곤하지만.

자톡 : 어쩌시겠습니까? 리차드님.

리차드 : 우물쭈물하고 있으면 추격이 늘어날 뿐이다. 중앙 돌파하자.

전투 5

리더 럼블	HP 19	AP 3
럼블	HP 19	AP 3
크리퍼	HP 10	AP 5
마나 1		



럼블은 공격력이 약하다

리차드, 세레스테, 카바리를 배치하자. 우선 카바리의 '희생'을 써서 마나를 보충한 뒤 가디언을 소환해 적 리더를 공격하자. 역시 세레스테로 적절히 회복도 시켜주자.



그녀는 중요한 도구(?)가 된다

해리 웹 : 응? 이 곳은 어디지… 어떻게 된 거지?

리차드 : 제길, 다른 추격인가?

해리 웹 : 기, 기다려. 당신들의 적은 아니야.

리차드 : 적이 아니야? 그러면 누구냐?

해리 웹 : 나는 23세기 미래에서 온 타임 패트롤러, 해리 웹이다.

리차드 : 타임 패트롤러?

해리 웹 : 아아, 시공을 초월해 범죄를 저지르는 놈들을 체포하는 일이지. 나는 바데로스라는 악당을 쫓아서 마계의 유령선에 타임 워프할 작정이었는데… 이상하군. 상당히 장소를 지나쳐 버렸다. 그런데 당신이야말로 누구지?



해리는 든든한 동료가 된다

리차드 일행은 사정을 말해 주었다.

해리 웹 : 역시, 자아, 당신들도 유령선을 통과할 거지. 그러면 나도 함께 데려가 줘. 조금은 협박같지만.

해리 웹이 동료가 되었다.

STORY LV 6

<유령선>

레베카 : 뭐, 뭐야 여긴 어둡고 기분 나빠요.

자톡 : 현실 세계의 바다에서 죽은 자는 이 곳 마계의 유령선에 다다른다는 말이 전해지지. 그 유령선이지요.



밝은 분위기의 유령선

리차드 : 봐라! 저기 누군가가 있어.

해리 웹 : 오 있다 있어. 저 녀석이 내가 찾던 A급 시공 범죄인 바데로스다. 드디어 잡았다.

자톡 : 터스커 군의 녀석들도 함께 있구만. 바데로스라는 녀석과 의기투합이라도 한건가?

해리 웹 : 잘 됐다. 확실히 좋지 않은가? 저 녀석들을 쓰러뜨리면 내 목적도 당신들의 목적도 달성된다. 자아 힘을 합치자구.

전투 6

리더 졸리로저	HP6	AP 1
(옆에 동료가 있다면 AP+1)		
졸리로저 ×6	HP 6	AP 1
(옆에 동료가 있다면 AP+1)		
바데로스	HP 15	AP 6
마나 2		



졸리 로저는 마나가 6이 남아있으면 다시 부활한다

역시 리차드, 세레스테, 카바리를 배치. '희생'을 써서 해리 웹을 소환하자. (적의 수가 많으니 한 방에 해결해야 한다.) 적 리더의 HP는 6밖에 안 되니 쉽게 이길 수 있다.



해리 웹의 공격력은 수준급!

알프레히토 : 우 웅.

리차드 : 무, 무슨 일이지? 이 녀석은 누구야?

자톡 : 아마 시공의 뒤틀림의 영향으로 어딘가의 세계로부터 넘어온 것이겠지요. 지금의 전투에서 서로 대량의 마나를 소비한 것이 시공에 영향을 끼쳤다고 생각합니다.

리차드들은 남자를 간호하고 사정을 말해 주었다.

알브레히토 : 역시… 대체 나는 어떻게 하면…

해리 웹 : 너 금성의 아벨하임人이군.



또 동료… 이젠 정말…

알브레히트 : 제 고향을 알고 있는 겁니까.

해리 웹 : 아아, 이래봬도 타임 패트롤러니까. 좋지 않은가? 당신들 종족이라면 훌륭한 전력이 된다. 함께 데려가자구 리차드.

레베카 : 예? 당신도 함께 가 줄 거예요? 당신은 목적을 달성했잖아요.

해리 웹 : 아아, 확실히. 그래도 당신들에게 이 빚을 갚아야겠고 얘기를 들어보면 터스커란 녀석도 훌륭한 시공범이다. 혼내줄 필요가 있다. 딱딱하게 굴지 말고 빨리 다음 장소로 가자쿠.

알브레히트가 동료가 되었다.



STORY LV 7

<시공의 문 앞>

사이클롭스: 드디어 왔는가?

리차드: 젠장, 기다리고 있었는가?

사이클롭스: 여기까지 온 것은 놀랍지만 이 이상은 마음대로 안돼. 가라! 맥시밀리언! 이걸 놓치면 다음 챤스는 없다고 생각해라.

맥시밀리언: ……

리차드: 너는…, 켄포드의 마을에서 싸웠던 남자인가?

자톡: 역시 그곳에서 결정타를 먹이지 않은 것은 실수였습니다.

레베카: 당신….



맥시밀리언은 개과천선 한 듯

맥시밀리언: ………

레베카: 당신이 좋아서 싸우는 것은 아니죠? 무언가 사정이 있는 거죠?

사이클롭스: 왜 그러나 맥시밀리언! 빨리 못 가겠나?

맥시밀리언: ………

사이클롭스: 에에이! 이 쓸모 없는! 너 따위 없어도 이런 녀석들 내가 한 손으로 이겨주마.

전투 7

리더 사이클롭스	HP 24	AP 4
켄드리x2	HP 7	AP 2
마나 3		



상당한 HP를 가진 사이클롭스! 장기전이 될지도…

Story Lv 6의 전투와 동일하게 클리어하면 된다. 알브레히트도 꽤 쓸만하지만 공격력이 너무 낮아서…

자톡: 남은 건 이 녀석뿐이군. 어쩌지요? 리차드님.

맥시밀리언: 기다려줘. 내게 저항할 의사는 없다.

자톡: 믿을 수 없어. 뭐라 말해도 넌 한 번 우리들에게 검을 들이댄 거야.

맥시밀리언: 그건……

자톡: 리차드님. 이번엔 확실히 결정타를 먹이는 것이 좋다고 생각합니다.

레베카: 기다려! 확실히 이야기를 들어봐요. 네, 어째서죠? 왜 터스커를 따르게 된 거죠?

맥시밀리언: 아아, 나는 원래 고대 제국에서 용병대장을 맡고 있었다. 그런데 어느 날 터스커가 나타나서 그 녀석과 승부를 겨뤘으나 완패해 버렸다. 때문에 녀석의 부하가 된 것이지만…. 여러가지 생각한 것이 있다. 터스커의 방법이 마음에 들지 않고 잘만 되면 돌아갈 수도 있으니.

자톡: 여러 가지 생각한 것이 있어서? 어떤 거지? 리차드님. 이 녀석 수상하다고 생각됩니다. 역시……

리차드: 기다려 자톡. 별로 나쁘지 않잖아. 이 녀석 아까의 전투에서 우리들을 쓰러뜨리려고 생각했다면 쓰러뜨렸을 테지만 아무 짓도 하지 않았다. 더욱이 우리들은 전력마저도 부족하다. 이 남자는 귀중한 전력이 될 것이다.

자톡: 그건 그렇지만……

리차드: 좋아. 결정했다. 그러면 시간의 문으로 빨리.

맥시밀리언이 동료가 되었다.

<시간의 문>



시간의 문의 마법진

리차드: 아아

레베카: 실패한다면 어떻게 될까요?

자톡: 시간의 간격에 빠져들어 여기 있는 모두, 여러 시대로 날아가 뿔뿔이 흩어져 버리겠죠.

리차드: 해리 웹. 당신의 타임 워프는 사용할 수 없는 건가?

해리 웹: 전원은 무리야. 더욱이 요새라고 한다면 나의 타임 워프로는 부술 수 없는 결계가 쳐져있음에 틀림없겠지. 위험해.

레베카: 그래……

리차드: 고민해도 할 수 없다. 어차피 한 번 죽은 목숨. 불가능하다면 그 뿐이다.

레베카: 잠깐 기다려. 아직 실패한 것이 결정되지 않았어요. 자, 가지요.

자톡: 그러면 레베카 님, 시간의 책을 가지고 가고싶다고 생각하는 시대, 장소를 염원하면서 마법진 안으로 들어가십시오. 우리들도 뒤따르겠습니다.

시간의 문이 열리고…



성공 확률 100%(?)

레베카: ……

남자 목소리: 레베카…레베카…

레베카: 응…모두…

맥시밀리언: 레베카!

레베카: 아! 맥시밀리언……

맥시밀리언: 괜찮은가?

레베카: 예, 예, 이 곳은?

맥시밀리언: 시공요새의 내부다.

레베카: 정말!?

맥시밀리언: 아아, 성공한 것 같다.

레베카: 모두…모두는?

맥시밀리언: 안심해. 아직 정신을 잃고 있는 듯 하지만 모두 있다.

레베카: 정말! 모두 있군요! 이봐요 눈을 떠요.

리차드: 우우 우 …

응? 레베카…여기는?

레베카: 시공요새예요! 이동에 성공했어요. 자 모두들 깨워 빨리 가요.

STORY LV 8

켄포드 령

<시공요새>



드디어 마지막 출전이다

터스커: 병사도 충분히 갖춰졌다. 드디어 켄포드 성을 공격할 때가 왔다.

초룡: 그러면 군을 편성해서…

리차드: 기다려! 터스커. 너도 거기까지다.

터스커: 리차드? 왜 네가 여기에…

리차드: 켄포드를 네 마음대로 할 수는 없어!

터스커: 그런가? 어떤 녀석인지는 모르지만 시공의 뒤틀림을 이용한 거로군. 그렇지 않고선 이 시공요새로 들어올 수 없지. 너희들은 우리들에게 진 미래에서 온 거겠지.



터스커…상당히 똑똑하다



레베카: 어떻게 그것을…

터스커: 너희들이 생각하는 걸 내가 모를 거라고 생각하나? 너희들은 역사를 거스르려고 하고있다. 그것이 얼마나 어리석은 일인가 깨닫게 해 주마.

리더 터스커	HP16	AP 5
스퓽	HP 8	AP 3
갈바도스	HP 7	AP 5
마나 5		


이제 마지막이다

최후의 전투다. 리차드, 레베카, 카바리로 선공을 따내고 '회생'을 걸어 맥시밀리언을 소환하자! 터스커 덕분에 AP가 5가된 갈바도스만 조심한다면 승리는 우리의 것!


이걸로 끝난 거다

리차드: 해낸 건가?

센나: 이것으로 켄포드가 멸망하는 일은-동료들이 죽는 일은 없는 거죠.

해리 웹: 뭐, 과거로부터 악이 멸망하는 게 당연하다고.

자톡: 탈출하기 전에 시간의 책을 사용해 터스커의 사체를 봉인해 두었기 때문에 이제 부활은 할 수 없겠지요.

레베카: 뭔진 모르지만-전부 끝난 거죠…


이것으로 정말 끝인가?

Tuskers 마스터가 되자!



그대…최강이 되고 싶은가? 이 게임…. 쉐도우즈 오브 더 터스크는 정확한 계산만이 승리의 비결이다. 공격이나 마법의 미스라든지, 회피, 위치에 의한 대미지 효과, 지형효과 따위는 존재하지 않는다. 상대의 AP만큼 HP가 줄어드는 그것만이 전부이다. 치밀한 계획 아래에서 HP 1의 아슬아슬한 승부, 그리고 캐릭터의 강탈… 대전에서 진짜 재미를 찾을 수 있다고 한 것은 바로 이러한 이유 때문이다. 국내 최초의 터스커즈 마스터임에 자부하는 필자는 전투비법 5가지를 공개하겠다.

1 선공만이 살길이다!

게임을 해보았다면 선공의 중요함은 강조할 필요가 없다. 선공을 빼앗기면 마나 에어리어를 빼앗기고 소환을 하기 힘들게 되며 적이 벌써 코앞까지 닥치므로 이동 범위도 좁아진다. ….선공을 하라… 그러기 위해선 배치 캐릭터의 소환 cost 한계가 극히 낮을 필요가 있다. 필자의 경우, 리더 한 명만을 배치시켜 절대의 선공 확률을 자랑한다.


나머지 마나의 수23, 선공이니까 보충에 의해 28

2 순식간에 끝장내라!

자신의 두뇌가 컴퓨터를 능가한다고 생각하는가? 장기전으로 가면 결코 컴퓨터에게 이기지 못한다. 단 1턴에 적 리더를 죽음 직전까지 몰고가지 못하면 승리는 불투명하다. 대전의 경우? 훗… 이 방법으로 컴퓨터도 이기는데… 천재가 아닌 이상…


첫 턴에 적 리더 앞에 맥시밀리언 소환! 게임은 끝났다

3 리더를 아끼지 마라!

리더는 왕이 아니다. 가만히 있으면 아무 것도 안 된다. HP가 1이 되더라도 적 리더를 쓰러뜨리면 그뿐. 과감히 적진에 파고들어 소환을 하자! 물론 대미지를 감수해야 하므로 신체 건강한 놈만이 리더가 될 수 있다.



필자가 찾아낸 최상의 리더 캐릭터! HP 12 AP 3 Move 3 소환 cost 7 여차하면 최후의 일격은 이 녀석이…

4 지피지기면 백전백승!

적 캐릭터의 AP와 HP 특수능력 등은 전투 시작하기 전에 살피는 것이 기본. 이를 바탕으로 몇 턴에 누가 HP가 닳고, 리더를 죽이기 전까지 아군 리더가 얼마나 버틸 수 있는지 모든 것을 계산해 놓아야 한다. 이기고 싶다면 머리를 굴려라!


이 녀석은 마법이 안 통한다. 이 사실을 몰랐더라면…

5 최강의 캐릭터를 찾아라!

말이 필요없다. 강자를 찾아라! 선공으로 적 리더 바로 앞에 소환한 캐릭터가 적 리더를 한방에 죽일 수 있다면… 선공이 된 순간부터 이긴 게임이 아닌가? 해리 웹보다 더 강한 맥시밀리언 보다 더 강한 자를 찾아라… 얻고 싶다면 싸워라! 얻어질 것이다.



필자의 최강 Deck의 공격 핵심 가류! 계산상 한번에 20의 대미지를 줄 수 있다

캐릭터 카드 소개

캐릭터는 총 40명으로 각각 레어도(度)가 설정되어 있다. Practice와 Ante모드로 수많은 전투를 해서 승리해야만 모두 얻을 수 있다. 가장 단시간에 얻을 수 있는 방법은 단 하나. Story, Practice, Ante모드에서 한 번도 패하지 않는 것이다. 특히 Ante모드에서는 연전 연승이 중요하다. 리셋도 안 된다. 오로 지 절대 무적만이 모든 캐릭터를 빠른 시간 안에 모으는 길이다. (Ante모드는 랜덤이지만 일정한 규칙이 있다. 서서히 적의 레벨이 올라가는 것인데 이 상승속도는 Story, Practice모드에서 한 번도 지지 않아야 가장 빠르고, 연전연승이 끊어질 경우 레벨이 다시 처음부터 시작되므로 레어도가 높은 캐릭터를 모으기 어렵다.)

※괄호 속의 알파벳은 레어도(度)를 나타낸다.

커스피드(C)



AP	3
HP	4
소환마나	3
보행	2

특수능력

- **물기**

근접 지정 캐릭터에게 걸린 마법 해제, 2대미지

- **영혼의 축복**

리더가 되면 매 턴 아군 체력+1

스왕(C)



AP	2
HP	7
소환마나	5
보행	2

특수능력

- **주문풀기(마법/2마나)**

모든 필드에 마법을 해제

- **기공(마법/2마나)**

체력 3 회복

- **공부**

통상공격을 해온 상대의 공격력을 -1

츠룽(C)



AP	3
HP	8
소환마나	5
보행	2

특수능력

- **암흑의 봉인(마법/8마나)**

다음 적 턴 완료까지 마나 사용을 금지

- **주문풀기(마법/2마나)**

모든 필드에 마법을 해제

- **주문풀기(마법/2마나)**

지정 캐릭터에게 걸린 마법을 푼다

파메라(C)



AP	1
HP	8
소환마나	7
보행	1

특수능력

- **뇌격(마법/5마나)**

지정 캐릭터에 3대미지

- **회복(마법/3마나)**

체력 2회복

- **서수(序數)의 번개(마법/4마나)**

필드 전체의 수인(獸人)에게 2대미지

캬바리(C)



AP	3
HP	9
소환마나	7
보행	2

특수능력

- **희생**

자신의 남은 체력을 1포인트 당 1마나로 변환

- **치유(마법/2마나)**

독, 석화, 버서크 등을 치료

- **질주(마법/3마나)**

캐릭터의 이동력을 2가 되게 한다

졸리 로져(C)



AP	1
HP	6
소환마나	4
보행	2

특수능력

- **선원의 단결**

졸리 로져가 근접해 있으면 1명당 공격력+1

- **재생(6)**

체력이 0이 되어도 6마나가 있다면 자동 재생

칼바도스(C)



AP	3
HP	7
소환마나	5
보행	2

특수능력

- **산액(2마나)**

지정 캐릭터에 산액공격 1대미지 (기계는 2대미지)산효과 (매 턴 1대미지, 기계는 2대미지)

- **터스크**

터스크가 있다면 공격력+2

카로브[C]



AP	2
HP	15
소환마나	10
보행	1

특수능력

- **18문 킥**
근접 지정 캐릭터에 8데미지, 자신도 8대미지
- **재생(12)**
체력이 0이 되어도 12마나가 있다면 자동 재생

세레스테[C]



AP	2
HP	12
소환마나	8
보행	2

특수능력

- **치유(마법/2마나)**
캐릭터의 독, 석화, 버서크 등을 치료
- **성스러운 기도(마법/3마나)**
체력 3회복
- **성스러운 지팡이**
사령(死靈)에 대해서 공격력+4

가디언[C]



AP	5
HP	15
소환마나	11
보행	1

특수능력

- **회복의 구름(마법/3x?마나)**
주위 8칸의 캐릭터의 체력을 마나3개당 1씩 회복
- **절대방어(마법/8마나)**
캐릭터에 절대방어 마법을 건다
- **삶의 대가**
턴이 시작할 때마다 1마나를 소비, 소비하지 않으면 사망

센나[C]



AP	2
HP	10
소환마나	8
보행	2

특수능력

- **마나의 샘**
턴이 시작할 때 1마나가 생긴다
- **방어지원**
근접해 있는 아군 캐릭터에 공격력+1
- **복수의 검**
대미지를 받을 때마다 공격력+1









위저드 자톡[C]



AP	0
HP	6
소환마나	8
보행	2

특수능력

- **화구(마법/3마나)**
지정 캐릭터에 2대미지
- **화염탱(마법/8마나)**
주위 8칸에 6대미지
- **전신(戰神)의 가호(마법/2마나)**
지정 캐릭터에 공격력+1

랑카 챙[C]



AP	5
HP	16
소환마나	13
보행	1

특수능력

- **독가스(2마나)**
지정 캐릭터에 3대미지와 독 효과(매턴 1대미지) 기계는 무효
- **마법방어**
마법은 무효화

럼블[C]



AP	3
HP	19
소환마나	9
보행	1

특수능력

- **밀쳐내기(1마나)**
지정 캐릭터에 2대미지, 강제이동 1칸

지그[C]



AP	4
HP	12
소환마나	9
보행	2

특수능력

- **작렬의 화염(3마나)**
지정 방향 2칸에 4대미지

카카스[C]



AP	3
HP	12
소환마나	7
보행	2

특수능력

- **폭풍의 창**
주위 8칸에 2대미지
- **야생(6마나)**
필드의 수인에게 공격력+1

인판트로이드[C]



AP	3
HP	12
소환마나	8
보행	2

특수능력

- **천공의 창**
비행 캐릭터의 공격력+3
- **마법방어**
마법을 무효화

라곤[C]



AP	4
HP	14
소환마나	8
보행	1

특수능력

- **물의 칼날(마법/2마나)**
지정 방향 1렬에 2대미지 (수인은 무효과, 기계는 4 대미지)

크리퍼[C]



AP	5
HP	10
소환마나	11
보행	2

특수능력

- **독액(2마나)**
캐릭터에 3대미지와 독 효과 (매 턴 1대미지) 기계는 무효화



크리시[C]



AP	3
HP	8
소환마나	7
보행	2

특수능력

- **후방지원**
근접해 있는 아군 캐릭터에 공격력+1
- **마법의 방패**
지정 캐릭터에게 마법 무효화 마법을 건다

사이클롭스[C]



AP	4
HP	24
소환마나	13
보행	1

특수능력

- **지진**
필드 전체 캐릭터에 2대미지, 자신도 6대미지, 비행 캐릭터는 무효

알브레히트[C]



AP	2
HP	12
소환마나	8
보행	2

특수능력

- **공뢰검(마법/2마나)**
2칸 이내의 캐릭터에게 3대미지
- **비상(마법/4마나)**
주위 8칸에 비행마법을 건다

레베카 로즈웰[B]



AP	2
HP	8
소환마나	5
보행	2

특수능력

- **여신의 가호(마법/2마나)**
지정 캐릭터에 다음 턴 페널티 무효
- **엑스칼리버**
통상공격할 때마다 공격력+1
- **레이첼**
레이첼이 있으면 공격력+1

크라우드[B]



AP	3
HP	9
소환마나	6
보행	2

특수능력

- **수폭탄(手爆彈)(3마나)**
  근접지정 6칸에 2데미지
- **전극의 검**
  기계에 대해 공격력+3

바데로스[B]



AP	6
HP	15
소환마나	12
보행	1

특수능력

- **체력 1다운**
  턴 시작할 때마다 1대미지
- **레이저 아이(4마나)**
  지정방향 1렬에 3대미지

맥시밀리언[B]



AP	10
HP	20
소환마나	19
보행	2

특수능력

- **고함**
  주위 8칸에 5대미지
- **체력 5다운**
  턴 시작할 때 5대미지

블랙 바이슨[B]



AP	6
HP	13
소환마나	12
보행	1

특수능력

- **석화(마법/13마나)**
  지정 캐릭터를 석화(행동불능, 대미지 무효, 매 턴 3대미지)

헬 하운드[B]



AP	4
HP	12
소환마나	13
보행	2

특수능력

- **물기**
  지정 캐릭터에 걸린 마법 해제, 2대미지
- **재생(12)**
  체력이 0이 되어도 12마나가 있으면 자동 재생
- **백수(百獸)의 이빨**
  수인에 대해서 공격력+2

행맨[B]



AP	4
HP	10
소환마나	9
보행	1

특수능력

- **버서크 (마법/4마나)**
  캐릭터를 버서크화 (공격력+3, 매 턴 3대미지)
- **자기회복**
  턴 시작할 때마다 체력 1회복

리차드 로즈웰[B]



AP	4
HP	12
소환마나	12
보행	2

특수능력

- **리더십**
  라도가 되면 아군 공격력+1
- **수평베기**
  근접지정 3칸에 3대미지

해리 웹[B]



AP	8
HP	16
소환마나	14
보행	1

특수능력

- **체력 2다운**
  턴 시작할 때 2대미지
- **추락(2마나)**
  필드에 비행 무효화 마법을 건다



세비지[B]



AP	5
HP	21
소환마나	12
보행	1

특수능력

- **손바닥 치내기(1마나)**
  지정 캐릭터에 2데미지, 강제이동(멈출 때까지)
- **행동의 대가**
  턴 시작할 때마다 2마나 소비, 소비하지 않으면 행동불가

그레이브야드 나이트(B)



AP	4
HP	12
소환마나	13
보행	2

특수능력

■ **체력 2다운**
턴 시작할 때마다 2대미지

■ **영혼의 검**
통상공격으로 받은 대미지만큼 체력을 회복



타라(A)



AP	2
HP	11
소환마나	11
보행	2

특수능력

■ **왕가의 저주**(마법/8마나)
지정 캐릭터의 공격력만큼의 대미지를 준다.

■ **재생**(10)
체력이 0이 되어도 10마나가 있으면 자동 재생

■ **악령**(6마나)
필드에 사령의 공격력+1의 마법을 건다

가류(A)



AP	3
HP	11
소환마나	9
보행	1

특수능력

■ **마법검**(마법/1x?마나)
지정 캐릭터에 사용마나x1의 대미지



켄드라(B)



AP	2
HP	7
소환마나	7
보행	2

특수능력

■ **불난 곳의 말 마력**
대미지를 받으면 공격력+2

■ **고대의 검**
통상공격으로 받은 대미지의 반의 마나를 얻는다



레이첼(A)



AP	2
HP	11
소환마나	9
보행	2

특수능력

■ **마나의 샘**
턴 시작할 때마다 1마나가 생긴다

■ **레베카**
레베카가 있으면 공격력+1

■ **우정**
근접한 아군 1명당 공격력+1

마스크오브 히든(S)



AP	7
HP	14
소환마나	18
보행	1

특수능력

■ **자기회복**
턴 시작할 때에 체력 1회복

■ **마법방어**
마법을 무효화

■ **마나리더**
리더가 되면 매턴 개시 때 2마나가 생긴다

터스커(A)



AP	5
HP	16
소환마나	15
보행	1

특수능력

■ **암흑의 이빨**
지정 캐릭터에 10대미지, 자신의 체력 반감

*암흑의 봉인
다음 적 턴 완료까지 마나의 사용을 금지

*암흑의 불꽃(50마나)
지정방향 전체 열에 10대미지

카이리(S)



AP	3
HP	16
소환마나	12
보행	2

특수능력

■ **자폭**
주위 8칸에 남은 체력의 반의 대미지, 자신은 소멸

■ **독가스**(2마나)
지정 캐릭터에 3대미지와 독효과(매턴 1대미지, 기계 무효)

■ **뇌백**(마법/3마나)
지정방향 1열에 2대미지

COMBOY64

던지면 터집니다



제작사 : 허드슨
장르 : 액션
발매일 : 4월 30일
발매가 : 6,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

봄버맨 히어로

-미리안 왕녀를 구출하라-

「폭 봄버맨」으로 닌텐도64에 첫 선을 보인 허드슨이 어드벤처 성을 가미한 봄버맨 2탄. 「봄버맨 히어로」를 내놓았다. 악의 제왕 바구라에게 납치 당한 미리안 왕녀를 구하는 것이 이번 봄버맨의 임무이다. 할 줄 아는 것은 오직 폭탄 던지기뿐이다. 하나를 하더라도 최선을 다하라. 영웅이 되는 것이 그리 어려운 일만은 아니다.

손이 불구인 분들을 위한 조작법 강좌

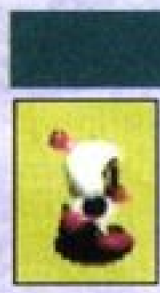


조이 패드와 캐릭터의 움직임

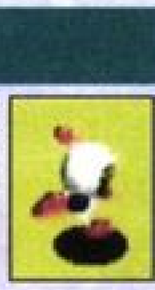
스타트 버튼

PAUSE

3D 스틱



봄버맨을 움직인다. 미는 강도에 따라 걷고 뛴다.



Z 트리거 버튼

리모콘 폭탄을 폭파시킨다.

A 버튼



점프. 방향키와 조작해서 8방향으로 조작할 수 있다. 점프 후 폭탄도 던질 수 있다.

R 트리거 버튼

폭탄을 살며시 바닥에 놓는다. 폭탄을 바닥에 놓은 후 한번 더 누르면 발로 폭탄을 찬다.





C 버튼 유니트 중 ▼

R 트리거 버튼과 동일

C 버튼 유니트 중 ◀▲▶

시점 전환

B 버튼





봄버맨이 폭탄을 던진다. B 버튼을 한번 누르면 폭탄을 전방으로 던지고 B 버튼을 오래 누르고 있으면 「롤링 봄」을 구사할 수 있다. 롤링 봄은 최대 4개의 폭탄을 동시에 던질 수 있으며 방향전환이 가능하다.



여하튼 봄버 체인~~~지!

어디선가 누구에게 무슨 일이 생기면~~. 요즘 한창 유행하는 유행가(?)다. 마징가, 그랜다이저를 기억하는가? 옛날에 마징가와 그랜다이저가 변신해서 지구를 지켰다면 지금은 이 봄버맨이 변신해서 지구를 지키겠다.

봄버 콥터



봄버 콥터의 파츠 「스카이 콥터 (형식번호 PG-03)」는 대공폭전 전용 파츠다. 헬리콥터와 같이 공중에서 봄버링(부유시)을 사용할 수 있다. 봄버 콥터와 합체하게 되면 밑에 있는 적들에게 폭탄을 투하하는 「봄버 샷」을 사용할 수 있다.

조작법

3D 스틱 : 상하좌우 이동
A 버튼 : 전진
B 버튼 : 후진
R, Z, C 버튼 : 유도어뢰 발사, 누르고 있으면 서치 봄 샷 발사

봄버 슬라이더



봄버 슬라이더의 파츠 「마하 슬라이더 (형식번호 PG-04)」는 대수중전 전용 파츠다. 이 파츠의 속도는 보통 자동차의 속도에 5배에 달한다. 봄버 슬라이더의 공격은 다른 파츠와 다르다. 이 봄버 슬라이더는 폭탄을 던지는 대신 몸을 회전시켜 주변에 있는 적에게 스핀 어택을 먹인다.

조작법

3D 스틱 : 좌우 이동, 뒤로하면 브레이크
A 버튼 : 점프
B 버튼 : 스핀 어택

봄버 마린



게임을 시작하고 제일 먼저 볼 수 있는 것이 이 봄버 마린이다. 봄버 마린의 파츠 「시 마린 (형식번호 PG-01)」은 대 수중전 전용 파츠다. 인간이 수영할 때의 속력보다 100배 정도 빠르게 헤엄칠 수 있다. 봄버 마린과 합체하게 되면 전방의 적을 찾아내 공격하며 최대 4발까지 발사할 수 있는 「서치 봄 샷」을 발사할 수 있다.

조작법

3D 스틱 : 상하좌우 이동
A 버튼 : 전진
B 버튼 : 브레이크
R, Z, C 버튼 : 미사일 발사, 누르고 있으면 차지 봄 샷 발사

봄버 제트



봄버 제트의 파츠 「제트 윙 (형식번호 PG-02)」은 대 공중전 전용 파츠다. 제트기 2배의 속력으로 하늘을 날아다닐 수 있으며 합체 후 전방에 4발의 폭탄을 발사할 수 있는 「차지 봄 샷」도 사용할 수 있다.



조작법

3D 스틱 : 상하좌우 이동
A 버튼 : 전진
B 버튼 : 브레이크
R, Z, C 버튼 : 미사일 발사, 누르고 있으면 차지 봄 샷 발사

봄버맨의 영원한 동반자 루이

이번에도 어김없이 등장한 루이. 이번에는 마조누 성에서 루이를 동료로 맞이할 수 있다.

루이는 전작을 해본 유저라면 어떤 일을 해주는지 잘 알 것이다. 루이가 있다면 높은 곳도 문제없다. 여기서는 이 루이의 조작법에 대해 설명하도록 하겠다.

조작법

3D 스틱 : 루이를 움직인다. 누르는 세기에 따라 걷고 뛴다.
A 버튼 : 점프.

-토막 상식-



삼각점프란?

루이는 평상시에도 꽤 높이 점프하지만 루이를 동료로 맞이하는 스테이지는 높은 암벽으로 이루어졌기 때문에 보통 점프로는 어림도 없다. 루이는 보통 점프 이외에 삼각 점프를 할 수 있다. 예전 아케이드 게임인 「닌자용검전」을 해 본 유저는 잘 알 것이다. 삼각 점프를 하는 방법은 간단하지만 어렵다. 조작법은 벽으로 점프를 한 후 루이가 벽에 닿을 때쯤 3D 스틱을 반대쪽 벽 방향으로 누르는 동시에 A 버튼을 눌러 주어야 한다.

공격은?

루이의 공격 방법은 마리오와 같은 방식이다. 다시 말해 점프해서 적을 밟으면 된다.



행동장면 5가지

제길! 일등이네

봄버맨 히어로에는 전작과는 달리 랭킹 시스템이라는 것이 존재한다. 스테이지를 클리어 하면 전 맵의 클리어 포인트(각 루트를 클리어 하면 각 루트마다 정해놓은 포인트와 비교해 1~5까지 랭크를 한다)를 합산해 금, 은, 동, 청, 적의 훈장을 준다. 최고 레벨의 훈장인 금을 얻을 때마다 옵션의 ???????? 로 마크된 부분의 실체가 드러난다.



랭킹 사진



훈장 사진

이걸 먹으면 뭔가 일어난다

이름		효과
봄 업		던질 수 있는 폭탄 수가 증가한다
파이어 업		화력이 증가한다
리모콘		리모콘 봄을 사용할 수 있다
라이프 하드		라이프가 1개 회복된다
풀 하트		라이프가 모두 회복된다
1UP		보너스가 한 개 증가한다
솔트 봄		소금 폭탄으로 시오카케론을 물리칠 수 있다. 봄 업을 먹으면 보통으로 돌아온다
프리즈 봄		얼음 폭탄으로 적을 얼린다. 봄 업을 먹으면 보통으로 돌아온다
내화 수트		폭풍(爆風)에 대한 대미지를 없애준다
키 카드		잠긴 벽을 열고 지나갈 수 있다
파워 글러브		폭탄을 멀리 던질 수 있다
샤본 패널		봄버맨이 비누방울을 타고 날아다닌다
트랜 시버		루트 공략의 힌트를 준다
크리스탈		100개를 먹으면 라이프 게이지가 1개 늘어난다. 점수는 50점
레드 크리스탈		크리스탈 5개분이다. 점수는 250점
골드 크리스탈		보너스 점수 500점
레인보우 크리스탈		보너스 점수 1000점
키 크리스탈		4개 모으면 출구가 열린다
카드 키		문을 열기 위해 필요한 아이템
이차원 봄		정체불명의 적이 봄버 성운에 떨어뜨린 폭탄. 모두 모으면 뭔가가 일어난다는데…
데이터 디스크		월드스 제국이 필사적으로 찾는 디스크. 이 디스크가 등장하는 스테이지는 디스크를 얻지 못하면 출구를 열 수가 없다

-토막 상식-

이차원(異次元) 봄?

정체 불명의 적이 떨어뜨리고 간 특수 폭탄. 스테이지 1~4중 어딘가에 전부 24개의 이차원 봄이 놓여있다. 이 폭탄을 모두 모으면 뭔가 일어난다고 한다.

뭐가 일어날까?



캐릭터 소개



봄버맨

봄버성의 정의의 전사. 피보트와 함께 왈드스 군으로부터 미리안 왕녀를 구출한다.



마리안 왕녀

프라임 성의 왕녀. 왈드스 군으로부터 극비 디스크를 가지고 탈출하려다 실패한다



피보트

미리안 왕녀의 시종 로봇. 봄버맨과 같이 미리안 왕녀를 구출하러 간다



니트로스

왈드스 제국의 전사. 미리안 왕녀가 가지고 간 디스크를 되찾아오기 위해 봄버맨과 대결을 벌인다.

미리안 왕녀 구출 작전 브리핑

봄버맨 히어로는 전체 5개의 스테이지(봄버 성, 프라임 성, 카나티아 성, 마조누 성, 왈드스 성)로 구성되어 있다. 이제부터 미리안 왕녀를 구출하기 위한 작전 브리핑을 시작한다.

게임에 들어가기 전에

봄버맨 히어로에는 각 에리어마다 분기가 존재한다. 꼭 모든 분기를 찾아야 하는 것은 아니지만 높은 랭킹을 받기 위해서는 되도록 찾는 것이 좋다. 다음 브리핑에 설명을 넣어둘 테니 꼭 체크하자.

<봄버 성운>

봄버 성운에 갑자기 왈드스 성이 나타나 나머지 성을 공격한다.

<프라임 성>

미리안 왕녀 : 봄버맨들에게 이 일을 빨리 알려주어야 할텐데…

피보트 : 삐삐! 미리안님 뭔가가 근처로 다가오고 있습니다

<왈드스 제군의 전함이 탈출 선을

스토리

악의 제왕 바그라는 우주요새 왈드스 성에서 봄버 성운으로 날아와 봄버맨과 전투를 했다. 하지만 패배한 바그라는 퇴각을 한다. 그러나 이러한 일을 미리 짐작이나 한 듯 바그라는 자신의 데이터를 4개의 디스크에 보존을 하고, 봄버 성운의 혹성에 숨겨두었다. 왈드스 군은 바그라를 부활시키기 위해 디스크 수색에 나섰다. 이를 반대한 프라임 성의 미리안 왕녀는 소환 로봇인 피보트와 함께 봄버맨에게 도움을 청하러 가던 도중 놈들에게 사로잡히게 된다. 그때 미리안 왕녀는 왈드스 제군이 노리는 수수께끼의 디스크를 피보트에게 건네주고 봄버맨에게 가라고 명령을 한다. 이런 막중한 임무를 띤 피보트는 봄버맨을 찾으러 가는데….



사로잡는다>

미러안 왕녀 : 피보트! 이 디스크를 가지고 어서 기관실로 가서 숨어 있어

피보트 : 미러안님은 어, 어, 어떻게 하시려고요.

미러안 왕녀 : 내 일은 걱정 말고 어서 빨리…


뛰어봐야 벼룩이지


월드스 성의 공격



어서 가

스테이지 1 봄버킹

봄버맨이 살고 있는 혹성으로 봄버맨의 기지인 봄버 베이스도 있다.



에리어 1-1 봄버성(星)의 봄버 베이스

순찰을 끝내고 봄버 베이스(우주의 평화를 지키기 위해 만든 기지. 선택된 봄버맨들이 훈련을 받기 위한 방과 봄버 크래프트 등의 격납고가 있다)로 돌아오던 봄버맨은 앞으로 파워 업을 하기 위해 트레이닝 룸에서 훈련을 받아야 한다. 격투 트레이닝과 두뇌 트레이닝을 받은 봄버맨은 파워 기어라고 불리는 파츠를 부를 수 있는 봄버 피치를 손에 넣는다. 하지만 아직 기뻐하기에는 이르다.

<봄버 베이스>

로봇 : 돌아왔구나 봄버맨. 지금부터 트레이닝이다

봄버맨 : 알았어

〈트레이닝 룸으로 가는 엘리베이터 안〉

갑자기 운석이 떨어진다.

봄버맨 : 뭐지 지금 저것은?



돌아왔구나


저 붉은 것은 뭐지?

배틀 룸

봄버 베이스의 트레이닝 룸에서 모험을 하기 위해 필요한 기본 조작을 익혀 놓자. 특별히 어려운 것은 등장하지 않는다. 아이템들도 찾기 쉬운 곳에 놓여 있다. 적을 물리치고 모든 아이템을 얻어 고득점의 기회를 노리자. 그럼 출발!!



적을 물리치고 아이템을 얻자


터지면 불이 붙는다

하이퍼 룸

봄버 베이스에서 분기가 존재하는 에리어다. 출발점에서 바로 가면 헤비 룸으로 연결되는 출구가 있고 왼쪽에 있는 워프존을 이용해 스테이지의 오른쪽으로 이동해 진행하면 나오는 출구는 하테나 룸으로 연결된다. 움직이는 바닥은 폭탄으로 스위치를 맞추면 멈춘다.

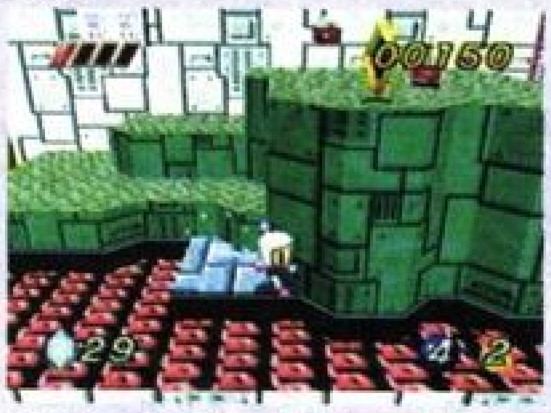

바닥이 정상이 아니다

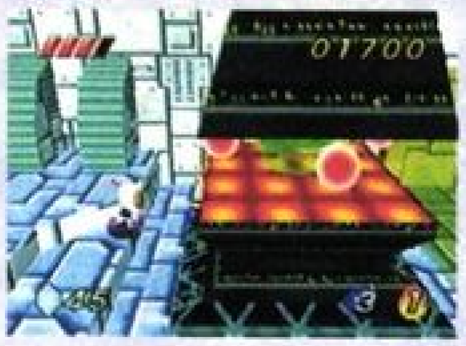

헤비 룸으로


하테나 룸으로

헤비 룸

에리어 전체에 뭔가 모르지만 굉장히 무거운 느낌이 난다. 앞의 에리어와는 다른 패턴의 적들이 나타나니 적들의 움직임을 잘 관찰한 후 공격을 하자.


○통닭이 된다


○가운데 코어를 부수면 문이 열린다

하테나 룸

이번 에리어는 에리어 내에 놓여있는 4개의 크리스탈 열쇠를 모아야만 좌측에 있는 탑의 문이 열린다. 이 문으로 들어가면 탑위로 바로 통하게 되는데 이 곳은 높고 낭떠러지도 있어 굉장히 위험하다. 통로 자체도 좁고 위험하다.



○크리스탈 4개를 모으면 된다


○코스터를 타고 아이템을 모으자

스카이 룸

에리어 이름에 걸맞게 공중 스테이지이다. 군데군데 낭떠러지가 있어 쉽게 돌아다닐 수 있는 에리어는 아니


비행기를 출발시키자


키카드는 여기에

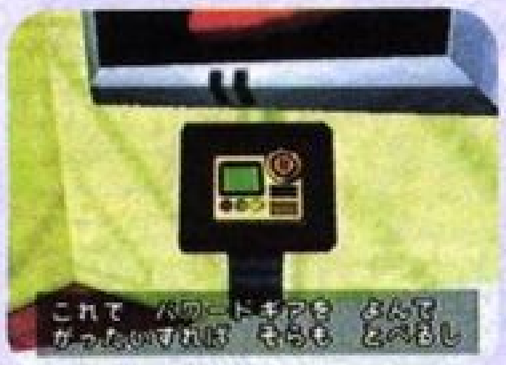
다. 적이 모두 섬멸될 때까지 폭탄을 던져 적을 죽이자. 우선 출발점 근처에 있는 비행기를 출발시키고 다음 행동을 하자. 엘리베이터나 떨어져 있는 발판으로 점프를 할 때는 자신의 그림자 위치를 확인하자. 이 스테이지는 카드 키가 있어야 클리어할 수 있다.

<봄버 베이스>

로봇 : 모든 트레이닝은 끝났으니 너에게 봄버 피치를 주겠다. 이것으로 파워 기어를 불러 결합하면 하늘도 날 수 있고, 수중도 다닐 수 있다. 이른 감이 있지만 지령이다.

방금전 산에 UFO가 떨어졌다. 그곳을 조사해라.

봄버맨 : 알았어


봄버 피치를 얻었다

에리어 1-2	봄버성(星) 비더 수해(樹海)

트레이닝을 끝낸 봄버맨은 출동 명령을 받는다. 명령은 피스 산맥에 추락한 우주선을 조사하라는 것이다. 현지에 급파된 봄버맨은 동굴이 많고 어두운 분위기의 수해를 건너가야 한다. 드래곤 로드로 가는 곳은 이미 왈드스 군의 니트로스의 손에 넘어갔다. 그곳에서 니트로스를 보기 좋게 물리친 봄버맨은 피보트와 만난다. 피보트로부터 사건의 전모를 알게된 봄버맨은 미리안 왕녀를 구출하기 위해 피스 산맥으로 향한다.

블루 동굴

이번 에리어는 폭탄과 물의 에리어다. 머리위로 불덩이를 튕기고 있다가 봄버맨을 공격하는 적들이 다수 등장하며 에리어 구조가 봄버맨이 싫어하는 물위에 있기 때문에 움직이는데 주의가 필요하다. 적으로부터 멀리 떨어진 곳에서 점프하면서 폭탄을 던져 공격을 하는 것이 최선의 방법이다.


몽땅 봉으로 마무리 짓자


제 때만 죽이면 클리어

홀 레이크

파워 기어와 합체하여 봄버 마린이 되는 최초의 스테이지다. 처음이라 그런지 몰라도 굉장히 쉬운 에리어다. 랭크에 신경을 쓰지 않는 사람이라면 폭탄을 발사하지 않고 피하면서 가도 무방한 에리어다. 일단 눈앞에 적이 보이면 일정한 거리를 유지하고 유감없이 슈팅실력을 발휘하자. 군데군데 중요 아이템도 있으니 챙겨두자.


○귀찮은 건 없애고 본다


○크기만 크지 별 볼일 없다

레드 동굴

분기점 에리어. 에리어 중간쯤에 로켓형의 엘리베이터 근처에 있는 출구로 나가면 다크 우드로 가게되고, 에리어 마지막에 위치한 출구로 나가게 되면 빅 캐논으로 가게 된다.


○다크우드로 가는길. 폭탄만 해결하자


○빅 캐논으로 가는 길

다크 우드

다크 우드 에리어에 오면 한가지 명심해 두어야 할 말이 있다. 「붉은 소용돌이는 격렬하고, 흰 소용돌이는 잠잠하다」라는 고어(古語)다. 이것이 무슨 의미일까 생각하면서 에리어를 진행해 나가자.



이 말을 기억하자


나무치고 내구력이 강하다

드래곤 로드

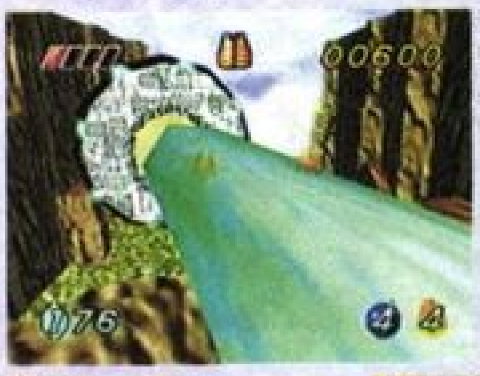
이번 에리어에는 돌을 떨어뜨리는 적과 봄버맨을 따라다니며 공격을 하는 칼 형태의 적이 등장한다. 결국 등장하는 적들은 이상하게 생긴 적이지만…. 고저 차가 있는 스테이지이기 때문에 피하기는 쉬울 것이다. 일단 지형을 파악해 두고 에리어를 진행하자. 아래로 내려오면 갖가지 아이템들이 산재해 있으니 챙겨두자.


돌을 던지는 적. 폭탄으로 받아치기


바닥에는 아이템이 산재해 있다

빅 캐논

봄버 제트로 변신하는 에리어다. 봄버 제트는 후진을 할 수 없어 한번 지나치면 다시는 돌아갈 수 없다(당연한 것 아닌가? 뒤로 가는 비행기는 없으니 말이다). 때문에 진행할 때 스피드를 적절히 조절해 가며 진행하자. 에리어 마지막에는 거포가 위치하고 있는데 이것을 물리치면 에리어를 클리어할 수 있다.


한 대 맞으면 …?


트랩의 연속

VS 니트로스

니트로스는 전에 봄버맨과 만난 적이 있는 왈드스 제국 군이다 니트로스의 특징은 아공간(亞空間)에서만 싸워야 한다는 것이다. 니트로스의 공격은 십자 방향으로 파동권을 발사하는 것과 태클이다. 파동 공격은 공격 전에


파동 공격



니트로스가 빛을 내기 때문에 식별하기가 쉽고 테클도 니트로스가 달려오는 것이 눈에 띄기 때문에 별로 문제될 것은 없다. 니트로스는 봄버맨이 공격을 하면 점프를 하면서 피하기 때문에 니트로스가 움직이면 그 방향으로 계속 폭탄을 던지는 수밖에 없다.


붉은 부분이 공격지대


공격하면 이렇게 피한다


테클 공격

<산 정상>

니트로스 : 봄버맨! UFO를 조사하러 이 산에 왔나? 난 니트로스. 왈드스 제국의 전사

돌아가라! 이 이상 누구도 앞으로 지나갈 수 없다.

봄버맨 : 뭐라고? 방해하는 것이냐!

니트로스 : 어찌되었든 지나갈 수 없다. 나와 결판을 내자



니트로스의 등장

<전투 후>

봄버맨 :넌 누구냐?

피보트 : 삐삐~.~ 난 피보트. 미리안 왕녀를 도와주세요! 저희가 살고 있는 프라임 성을 왈드스 제국에게 점령당했어요. 미리안님은 적의 디스크를 가지고 셔틀을 타고 도망 왔습니다. 셔틀을 떠난 이후로 미리안님 어떻게 되었는지 잘 모르겠어요. 디스크! 봄버맨에게 드리겠습니다. 미리안님을 구해주세요.

봄버맨 : 알았어. 반드시 왕녀를 구해 보겠어.

피보트 : 미리안 왕녀의 생명반응이 저 산 위에서부터 느껴진다.



미리안 왕녀를 구해주세요

에리어 1-3 봄버성 피스 산맥

피보트와 함께 미리안 왕녀를 구출하기로 마음먹은 봄버맨. 피보트가 왕녀로부터 부탁 받은 디스크를 손에 넣기 위해서는 피스 산맥으로 향해야 한다. 깎아 지른 듯한 낭떠러지가 군데군데 있는 위험천만한 산맥에 도착했을 때 니트로스에게 끌려가는 미리안 왕녀의 모습이….

한시가 급한 봄버맨 앞에 나타난 것은 왈드스 사천왕 중에 하나인 엔돌이다. 사악한 엔돌을 이긴 봄버맨. 하지만 그사이에 미리안 왕녀는 니트로스에게 끌려간다. 왕녀의 행방을 모른 채 봄버맨은 모험을 계속한다.

서커스 벨리

이번 에리어에는 적 캐릭터로 동그란 풍선을 타고 다니는 삐에로가 등장한다. 삐에로가 풍선을 타고 있을 때는 문제가 없지만 풍선이 파괴되고 피에로가 땅을 밟는 순간 엄청난 속도로 이동하며 칼로 공격을 한다. 피하기가


벽을 기어 올라가자


이놈이 문제의 삐에로다

쉽지는 않을 것이다. 회복 아이템 하나가 아쉬울 정도로 어려운 에리어다.

그레이트 록

이 에리어는 피스 산맥의 암벽을 타고 올라가면 된다. 에리어 도중에 독가스를 뿜는 기둥과 비와 번개로 공격하는 구름 등의 적들이 등장한다. 적을 물리치기 위해서는 점프나 높은 곳으로 올라가야 한다. 기억하자.


이 위치에서 공격을 하자


폭탄이 터지는 순간 발판이 움직인다

포그 루트

짙은 안개가 자욱히 깔린 피스 산맥의 정상부근이다. 안개 때문에 시야가 좁아지고, 군데군데 길이 끊어져 있으니 발 밑을 주의하며 진행하자. 곳곳에 설치된 포대를 확인한 후 확실히 부수어 버리자. 에리어 중간에 등장하는 적은 좌우로 풋 워크를 하며 공격을 하자.


이렇게 앞에 있으면 쓰러지니 잘 보고 피하자


지원 사격이 이루어진다

VS 엔돌

엔돌이라는 이름은 엔(円)과 돌(ドル, 달러)라는 말의 합성어다. 놈은 두 번 변신을 하는데 제 1단계가 전류를 방출하며 회전을 해 봄버맨을 공격한다. 수시로 회전방향을 바꾸니 잘 확인하자. 제 2단계가 빛의 구슬로 공격하는 것이다. 놈에게 다가가면 빛의 구슬을 발사하니 주의하자. 약점은 가슴 부분이다.


어렵지는 않으니 부담 갖지는 말자.


돌아라~~


빛의 구슬 발사

<보스전>

니트로스 : 봄버맨이군! 여기까지 잘도 왔겠다.

봄버맨 : 미리안 왕녀. 당신을 구하기 위해 왔습니다.

〈갑자기 엔돌이 나타난다〉

엔돌 : 네가 날 불렀느냐? 봄버맨! 미리안 왕녀를 구출하기 위해서는 나와 싸워야 한다. 니트로스여! 어서 미리안을 데리고 가라.


그럼 소모전인가?

봄버맨히어로

〈니트로스는 미리안을 데리고 어디론가 가버린다〉

엔돌 : 이 엔돌님은 강하다. 알겠느냐? 자! 결투다.

<전투 후>

피보트 : 삐삐.~~ 느껴져요. 느껴져요. 미리안 왕녀의 생명반응이 프라임 성으로부터 느껴져요. 미리안님은 프라임 성에 계십니다. 가죠? 삐삐....



프라임 성으로 가요

스테이지 2 프라임 성

미리안 왕녀가 살고 있는 녹색이 풍부한 혹성.




출발

에리어 2-1 프라임 성(星) 에스람 숲

피보트의 탐색 레이더로 미리안 왕녀가 프라임 성으로 끌려 간 것을 안 두사람(?)은 봄버 크래프트를 타고 프라임 성 근처의 숲에 착지한다. 피보트에 의하면 이 에스람의 숲에 있는 호수에는 프라임 성과 통하는 비밀 지하도가 있다고 한다. 어서 미리안 왕녀를 구하러 가자.

<에리어2>

피보트 : 삐삐! 느껴져요. 느껴져요. 미리안님의 생명반응이 우리 프라임 성(城)안에 미리안님이 계세요. 프라임 성은 이 앞에 있는 적의 수비가 튼튼하기 때문에 매우 주의해야 됩니다.

봄버맨 : 알았어

구르그 언덕

푸르름이 가득한 구르그 언덕에는 야생 이노시시가 있고 거대한 괴물 꽃이 있다.

이 에리어를 클리어하기 위해서는 프리즈 플라워를 깨워야 하는데 깨우는 방법은 프리즈 플라워 앞에서 롤링 봄으로 2개의 포인트를 동시에 맞추어야 한다. 기본적으로 이 에리어는 워프를 하게끔 되어 있는데 에리어 전체를 얼리면 그것도 필요 없다.


얼음 빨리면 공격하자


프리즈 플라워를 터뜨리면 에리어가 꽁꽁언다

버블 홀

이 에리어에는 이름에 걸맞게 거대한 빅 버블이 나오며, 그것이 나오는 구멍이 여기저기에 있다. 겉으로 보기에는 이 구멍이 빠지면 죽을 것 같지만 사실 이 구멍은 워프존이다. 이곳을 통해 워프를 하면 귀중한 아이템을 얻을 수 있다. 이 거대한 버블은 터뜨려도 계속 나오니 소모전은 피하자. 그리고 에리어 중간중간에 나오는 슬라임은 폭탄을 발로 걷어차는 방법으로 공격을 하자.


○홀로 들어가면 어떤 곳으로 워프한다


○슬라임을 원거리 공격으로 처리하자

일러스 레이크

봄버 마린으로 변신해 활약을 하는 지하수로 에리어로 분기점이 존재한다. 에리어 중간에 5개의 구멍이 등장하는데 여기서 어디로 들어가느냐에 따라 분기가 틀려진다. 왼쪽 위의 구멍으로 들어가면 넓은 통로를 통과하는 알파 수로로 가며, 오른쪽 아래의 구멍으로 들어가면 아이템이 곳곳에 산재한 베타 수로로 간다.

순간의 선택이 평생을 좌우한다. 시간이 생명이다. 빨리 선택하자.


어려운 스테이지는 아니다


선택은 하나다

알파 수로

수로는 수론데, 꼭 하수도처럼 느껴진다. 이 에리어에는 숨겨진 아이템들이 많기 때문에 구석구석 잘 살펴보면 고득점을 올릴 수 있을 것이다. 적도 모조리 죽여버리자. 에리어 끝에는 거대한 폭탄이 있으니 빠른 시간에 에리어를 클리어하자.


빠지지 않으려면 점프해라


터지기 전에 크리스탈 4개를 먹고 문을 열자

베타 수로

알파 수로와 비교하자면 베타 수로가 조금 더 어렵다. 일단 빨리 흐르는 물위를 지나가야만 하기 때문에 그것이 첫째 어렵고, 둘째는 유속의 방향이 다른 두 수로사이를 점프하며 이동해야 한다는 것이다. 실수하면 그대로 낭떠러지로 떨어지기 때문에 3D 스틱의


○연속점프로 빠져나가자


○3D라는 걸 잊지말자

섬세한 조작이 필요하다. 이동하기 어려운 만큼 아이템도 많으니 고득점을 노릴 만 하다.

에리어 2-2 프라임 성(星) 프라임 성(城)

지하수로를 통해 성내 진입에 성공한 봄버맨. 이번에는 성내 곳곳에 설치된 트랩을 피해 다니며 에리어를 진행해 나가야 한다. 진행하다보면 「지하감옥」에 있는 감옥에 갇혀 있는 왕녀를 볼 수 있다. 봄버맨이 도와주러 갈 그때 어디선가 니트로스가 나타난다. 니트로스를 이기고 왕녀를 구하려고 하는 순간 봄버맨이 본 것은…. 옆에 있는 피보트뿐! 왕녀는 왈드스 제국군의 사천왕중 한 명인 바루다가 데리고 있는 것이었다. 속았다!

고론고록

봄버맨의 뒤에서 고론고록과 거대한 암석이 따라온다. 처음에는 굉장히 놀랬겠지만 그것도 잠시…. 진행도중 암석이 가까이 따라 붙으면 바닥에 나 있는 작은 구멍으로 들어가자. 그러면 만사 OK. 뒤에 뭐가 따라온다고 급하게 생각하지 말고 천천히 생각하며 진행하자. 사실 난이도는 제일 쉽다. 주의해야 할 것은 문이라고 다 같은 문이 아니라는 점이다.



암석이 굴러온다. 피하자. 아무래도 크래쉬 밴디크가…



살아있는 문이다

워터 풀

성의 수로를 진행하는 분기 에리어. 분기점은 에리어 마지막에 위치해 있다. 같은 곳에 출구가 위, 아래로 2개가 있는데 위로 나가면 미리안 로드로, 아래로 나가면 워프 룸으로 이동하게 된다. 이 에리어는 아무 목적 없이 여기저기 숨겨진 보석이나 찾으며 돌아다니면 그만이다. 파이프 위에서 점프를 해본 사람만이 귀중한 것을 쟁취할 수 있다.



독가스 피하고, 폭탄던져 스위치를 누르자



분기점

미리안 로드

봄버 제트로 변하여 액션 게임인 이 게임 속에서 슈팅 게임의 진수를 느낄 수 있는 에리어다. 성내 통로에는 전과는 비교가 되지 않을 정도로 강력한 적들이 미사일이나 버블 레이저 등으로 봄버 제트를 공격하며, 벽에는 침 등의 부비트랩이 있어 회복 아이템 하나가 아쉬운 에리어다. 랭킹에 신경을 쓰는 사람은 위험을 무릅쓰고 덤벼야겠지만 그렇지 않은 사람들은 반복 훈련을 하도록 하자.



O부비트랩 천국



O거포등장

워프 룸

워프해서 스위치 켜고, 워프 해서 스위치 켜고…. 이런 패턴을 반복해야 하는 곳이 바로 이곳이다. 계속 같은 장소만 빙글빙글 맴도는 것 같지만 그렇지 않으니 눈을 크게 뜨고 잘 살펴보자. 워프를 하다보면 어딘가에 꼭 출구가 보일 것이다. 이 에리어의 적은 폭탄 형태의 놈들이 많이 등장해 적에게 접근하지만 않는다면 어렵지는 않을 것이다. 폭풍(爆風)에 휘말리지 않도록 하자.



빨리 처리하자



스위치는 눌러야 하는데…

지하 감옥

이 에리어는 4개의 황금 크리스탈 열쇠를 찾아야 한다. 출구는 에리어 중간에 있는 탑이며 군데군데 감옥이 있는 곳에 크리스탈이 적과 함께 갇혀 있다. 감옥 창살은 스위치를 폭탄으로 맞추면 열리게 된다. 이 에리어에서는 엘리베이터를 타고 이동해야 하기 때문에 발밑을 주의할 필요가 있다. 자신의 그림자를 확인하자.



폭탄으로 문열고 크리스탈을 먹는다



이곳이 출구다

VS 니트로스

통산 니트로스와의 2번째 만남. 이번에 니트로스의 공격방법은 원반공격, 파동공격, 태클 이 세가지다. 스테이지는 전과 같이 아공간(亞空間)이지만 그간 공사를 했다. 스테이지 중앙부에 감전지역이 새로 생겨났다. 이곳에 들어가면 통닭이 되니 주의하자. 니트로스는 전보다 더 빨리 움직이니 틈을 주지 말고 계속 폭탄을 던지자. 역시 4번 히트하면 클리어다.



O중앙에 커다란 감전지대가 생겼다



O지뢰와 파동공격

<지하감옥>

피보트 : 삐삐~~. 미리안님! 괜찮으세요.

미리안 왕녀 : 봄버맨! 피보트! 도우러 와 주었군요. 니트로스는 우리가 숨겨둔 디스크를 찾고 있어요.

<니트로스 등장>

니트로스 : 봄버맨! 너도 참 끈덕진 놈이구나! 이 문은 단단해서 왕녀를 데리고 나갈 수 없다. 한번 더 결투를 해야겠군.



구해드릴께요

<전투후>

봄버맨 : 괜찮아. 피보트!

피보트 : 삐삐~~. 미리안님이 어떤 놈들에게 끌려갔어.

봄버맨 : 뭐라고?

〈시계탑에 매달려 있는 미리안 왕녀〉



도와줘요 봄버맨

에리어 2-3	프라임 성 대(大)시계탑

니트로스에게 여왕구출을 저지 당한 것이 이번으로 두 번째다. 좀처럼 왕녀를 구출해 내지 못하는 봄버맨은 왕녀를 사로잡고 있는 왈드스 제국의 사천왕인 바루다가 있다는 대 시계탑으로 향한다. 하지만 그것이 함정일지도 모른다는 생각에 시간은 지체되기만 한다. 엔돌의 첫 번째 제자인 바루다는 봄버맨이 그토록 원하는 왕녀를 인질로 잡고있고 공중전도 잘하기 때문에 매우 위험한 상대다. 하지만 여기서 쉽게 물러날 봄버맨이 아니다. 게임 제목도 「봄버맨 히어로」인데 까짓 거 한번 부딪혀 보는 거야.

킬러 게이트

왈드스 군의 잠수함이 진을 치고 있는 곳으로 봄버 콥터로 변신하여 진행하는 에리어다. 상승과 호버링을 이용하여 10대의 왈드스 제국군 잠수함을 부수는 것이 이번 에리어의 목적이다. 외벽 위에는 각종 아이템이 있으며 왼쪽 벽 어딘가에 이차원 봄이 있다. 이외에도 많은 아이템이 산재해 있으니 체크하자.



적의 잠수함을 섬멸하라



이차원 봄이 보인다

빙글빙글 타워

탑을 빙글빙글 돌면서 슬로프를 따라 올라가는 에리어다. 슬로프 도중에는 각종 트랩(바닥과 벽에서 튀어나오는 침 등)과 적이 있다. 떠다니는 섬 근처에 스위치가 있는데 이 스위치를 눌러야만 앞으로 진행할 수 있다.



뒤에는 트랩, 앞에는 적



천천히 전진

스네이크 루트

에리어 이름이 스네이크라고 뱀이 나오는 것은 아니다. 좁은 길이 이리저리 꼬여 있기 때문에 스네이크라는 말을 쓰는 것이다. 날아다니는 적과 트랩을 주의해야 하는 매우 어려운 에리어다. 스위치를 눌러 엘리베이터를 타고 4개의 황금 크리스탈을 얻어야 한다.





이번에도 크리스탈 4개다

떨어지는 틈니도 몸으로 받아라

VS 바루다

바루다와는 봄버 콥터로 변신해서 공중전을 해야 한다. 봄버 콥터는 높은 위치에서 아래로 폭탄을 발사해야 하기 때문에 항상 상대보다 높은 위치를 선점해야 할 필요가 있다. 또 스테이지에는 2개의 거대한 프로펠러가 있어 바람도 계산해야 되기 때문에 위치선정에 문제가 많다.

일단 바루다 근처에 자리를 잡았으면 연속적으로 폭탄을 떨어뜨리자. 바루다는 몇 번의 공격을 받으면 봄버맨을 향해 강력한 레이저 공격을 해오니 주의하자.



미리위에서 공격하자





강력한 레이저 공격

<시계탑>

바루다 : 잘 왔다. 봄버맨 내가 엔돌 형님의 첫 번째 제자인 바루다다. 미리안을 인질로 잡고 너를 이곳으로 유인한 것이다.

봄버맨 : 뭐! 함정이었나?

바루다 : 자! 저기서 결투다. 각오해라 봄버맨.

봄버맨 : 가자.



잘왔다, 봄버맨

<전투후>

피보트 : 삐삐~~. 미리안님은 카나디아 성으로 잡혀가셨어.

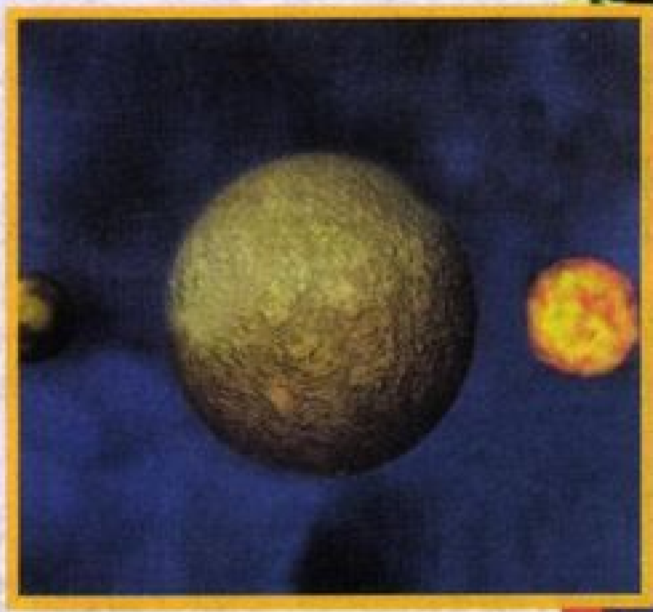
봄버맨 : 자! 가자.



카나티아 성으로

스테이지 3 카나디아 성

화산과 피라미드 등 신비로 둘러싸여 있는 장소가 많은 성(星)이다. 위성도 2개나 가지고 있다.

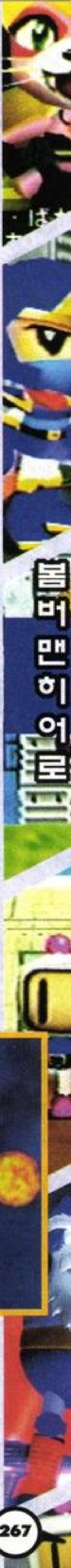


에리어 3-1	카나디아 성 라바나 화산

바루다 대 봄버맨의 결투는 파워업한 봄버맨의 승리로 끝이 났지만, 바루다와 싸우는 동안 왕녀는 또 니트로스 손에 이끌려 카나디아 성으로 끌려 들어갔다. 니트로스의 뒤를 쫓아 작렬의 성 카나디아 성으로 간 봄버맨. 화산지역의 뜨거운 열기 때문에 서있기만 해도 체력이 떨어진다. 뜨거워진 몸의 체온을 떨어뜨리기 위해서는 곳곳에 있는 냉기 캡슐에 들어가야 하는데, 과연 이 뜨거운 라바나 화산에서 견딜 수 있을까?

<화산 입구>

봄버맨 : 아뜨뜨뜨~~~거워. 뜨거우니까 체력이 줄고 있어



피보트 : 라이프 게이지가 거의 다 줄면 냉기 캡슐로 들어가!



이것저것 설명을 잘 들어두자

헬 크레타

봄버 콥터로 변신을 해 계속 화산 깊숙이 들어가야 하는 에리어다. 도중에 군데군데 위치해 있는 사령탑을 모두 부수면 클리어할 수 있다. 내려오는 도중 많은 양의 아이템이 널려 있으므로 천천히 내려오며 모두 먹자. 간간이 봄버맨을 따라붙는 적들도 있으니 주의하자.



●사령탑을 부수자

●신이 내린 크리스탈, 다 챙기자

마그마 레이크

마그마가 끓는 화염지역이다. 체력이 쉽게 줄기 때문에 활동범위를 냉기 캡슐이 있는 주위로 정하자. 이 냉각탑은 적에게 받은 대미지도 회복시켜 주기 때문에 굉장히 편리하다. 냉각탑에서 수시로 체력 회복하면서 무리하지 말고 진행하자.



캡슐로 가야 하는데…



여기서 키를 얻자

마그마 댐

이 에리어는 분기점이 있다. 그런데 일정 조건을 만족해야지만 에리어를 클리어하고 다음 에리어로 갈 수 있다. 조건은 2개의 댐의 수문을 여는 것이다. 댐의 수문을 여는 방법은 댐의 가운데 붉은 부분을 폭탄으로 맞추면 된다. 에리어 왼쪽에 위치한 출구는 서스펜스루, 에리어 오른쪽에 위치한 출구로 나가면 크리스타 홀로 이어진다. 댐의 윗부분에도 아이템이 있으니 꼭 챙겨주자.



저 붉은 부분을 폭탄으로 터뜨리자



출구로 나갈 수 있다

크리스타 홀

크리스탈의 결정으로 만들어진 동굴로 군데군데 반투명한 바닥이 존재한다. 이 바닥은 입구가 보이지 않지만 봄버맨의 행동으로 판단할 수 있으니 바닥 아래 있는 아이템을 빠짐없이 챙기자. 에리어 자체는 그렇게 어렵지 않으니 부담 없이 도전하자.



●이렇게 안보이는 입구가 있다

●빙빙 주의!



서스펜스루

기다리고 기다리던 봄버 슬라이더가 등장하는 에리어다. 이곳도 어려운 곳은 없다. 적을 물리치고 아이템을 먹어 고득점을 얻을 수 있는 연습 스테이지 중 하나이다.



천장을 조심하자. 머리 다친다



트랩의 시작이다

에리어 3-2	카나티아 성 데스 피라미드

우여곡절 끝에 작렬의 화산 지역 라바나 화산을 지나온 봄버맨은 데스 피라미드에 도착했다. 피라미드 내부로 들어가려고 하는 순간 정체 모를 놈이 봄버맨을 배후에서 공격해 기절시킨다. 어찌되었든 피라미드 감옥 문을 열고 나온 봄버맨은 미리안 왕녀를 구출하기 위해 다시 모험을 시작한다. 뭔지 모르지만 피라미드 정상에 뭔가 니트로스가 붙잡고 있는 왕녀의 모습을 본 것 같다. 다시 니트로스와 결전인가?

<데스 피라미드 앞에서 공격을 당해 기절하는 봄버맨>

〈데스 피라미드 내부 감옥〉

봄버맨 : 빌어먹을! 잡히고 말았군.

뭔가가 나타났다



데스 템플

처음부터 분기점이 존재한다. 출구는 2개가 있는데 한곳은 감옥 바로 옆에 있는 것이고 다른 하나는 에리어 상층부에 있는 것이다. 감옥 옆에 있는 출구는 벽을 열어주는 카드를 찾아야지만 들어갈 수 있다. 카드는 에리어 오른쪽에 있는 워프존을 이용해 얻어야 한다.

감옥 옆의 출구는 데스 가든으로, 상층부에 있는 출구는 데스 로드로 연결되어 있다.



뭐가 튀어 나올지?



워프에서 저 열쇠를 얻어야 데스가든으로 간다

데스 가든

이 에리어를 빠져나가기 위해서는 4개의 황금 크리스탈 열쇠를 찾아야 한다. 각 크리스탈은 기상 천외한 곳에 숨어 있으니 잘 찾아보자. 적들은 풀숲에 숨어 있다가 갑자기 나타나 공격하니 주위를 기울일 필요가 있다.



괴식물 출현



이번에도 크리스탈 4개다

데스 로드

데스 로드라고 하지만 직진만 하면서 적을 물리치고 아이템을 먹으면 쉽게 랭크5를 기록할 수 있는 누워서 떡먹기 식의 에리어다.


일사천리 1


일사천리 2

플로튼 존

샤본 패널을 사용해 공중을 떠다니며 이동하는 에리어다. 샤본 패널을 먹고 계속 천장을 향해 이동하자. 통로는 한 곳이며 통로 이외의 곳은 투명 발판으로 이루어져 있기 때문에 패널의 효과 지속 시간이 떨어져도 걱정할 필요가 없다. 출구는 천장이다.




O떠 다니는 봄버맨

O이곳이 출구가 아니다

아쿠아 탱크

게이트가 불기둥 때문에 막혀있어 더 이상 진행할 수 없게된 봄버맨. 이번 에리어의 클리어 조건은 에리어 최상층 부에 있는 푸른색 아쿠아 탱크를 부수는 것이다. 아쿠아 탱크가 있는 곳까지 올라가기 위해서는 엘리베이터와 스위치를 조작해야 한다. 어렵지는 않지만 시야가 좁아 이동하기가 불편하다. C 버튼 유니트를 이용해 가면서 올라가자.


O더 저 불기둥 때문에

O탱크를 터뜨리자

아쿠아 웨이

거대한 물고기가 등장하는 수중 에리어다. 시작하자마자 조그만 물고기가 합체해 거대한 물고기가 되어 봄버맨을 향해 돌진해 온다. 피해도 한번은 거쳐야 할 놈이니 그냥 잡아먹혀 주자. 물고기의 내장을 한번 뒤집어 놓고 나오면 출구 앞에 포대가 하나 놓여 있다. 부숴 버리고 클리어하자.


물고기의 뱃속을 뒤집어 놓자


여기서 운명을!

VS 니트로스

다시 만나는 니트로스. 이젠 지긋지긋하다. 이번에는 신 아이템(?) 바리어를 들고 나왔다.

3개의 바리어 유니트에 의해 니트로스의 바리어가 유지되므로 일단 3개의 바리어 유니트를 파괴한 후 니트로스를 공격하자. 공격패턴은 전과 같다. 하지만 아공간(亞空間)의 형태가 바뀌었으니 잘 살피면서 돌아다니자.


바리어 유니트 등장


결전지대 4개로 분신

<피라미드 내부>

니트로스 : 잘도 쫓아오는 구나. 봄버맨 여기까지 오다니 말이야… 왕녀를 구하고 싶다면 날 먼저 물리쳐 봐라. 자 겨루다!

봄버맨 : 이번에는 반드시 미리안 왕녀를 구해내고 말 테다!


저기 오는군

<전투후>

봄버맨 : 미리안 왕녀님. 지금 곧 구해드리겠습니다.

〈이내 사라져 버리는 왕녀. 왕녀의 모습은 홀로그램이었던 것이다〉

봄버맨 : 미리안 왕녀님…


사라져버린 왕녀

에리어 3-3	카나티아 성 카나티아 신전

다시 한번 니트로스를 물리친 봄버맨. 이번에도 미리안 왕녀를 구출해 내지 못하고, 왕녀의 홀로그램만 본 것이다. 봄버맨은 왕녀를 찾기 위해 카나티아 신전으로 향했다. 신전에 도착한 봄버맨이 그곳에서 본 것은 미리안 왕녀와 돌로 변한 피보트다. 피보트는 왈드스 제국의 사천왕인 볼반의 석화광선에 맞았다. 방어력이 높은 볼반의 약점을 알아내기 위해 비책을 세우는 봄버맨. 과연 이번에는 왕녀를 구출할 수 있을까?

데빌 코스터

이 에리어에서는 천천히 움직이는 코스터를 타고 4개의 황금 크리스탈 열쇠를 찾아야 한다. 코스터를 타고 다녀서 약간은 봄버맨이 안절부절못하는 모습을 보이지만 …. 에리어는 크게 북쪽과 남쪽 두부 분으로 나뉘어져 있다. 가운데는 낭떠러지로 되어 있으나 모래밭에 떨어져도 문제가 없으니 걱정하지 말자. 출구는 북쪽의 신전에 있으며 군데군데 놓여진 워프존도 이용해야 한다. 인내심을 가지고 도전하자.


O사막위의 코스터

O때로는 워프도 해야 한다

헬 코리드

다른 에리어에 비해 구조가 조금 복잡하다. 이곳에 등장하는 적은 소금 폭탄이 아니면 물리칠 수 없기 때문에 필히 솔트 봄을 장비 해야 한다. 눈에 안 띄는 곳에 귀중한 아이템이 있으니 출구로 바로 가지 말고 아이템을 모두 챙기자.


솔트 봄으로 이녀석을


노리스에서 하는 행동에.

매드 코스터

이 에리어는 코스터를 두 번 이용해야 한다. 한번은 시작하자마자, 나



머지 한번은 출구로 나가기 전에 이용해야 한다. 코스터는 한 방향으로 진행하지만 길 양면에 포대가 있고, 정면에서 적이 공격해 오기 때문에 적의 공격을 피하다가 떨어지는 수가 있으니 주의하자.

2층에는 솔트 봄으로 공격해야 하는 나메쿠지가 있으니 적절히 대처하자.



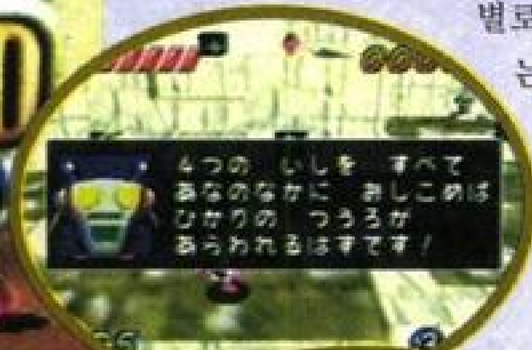
대포에 주눅들지 말고, 단숨에 점프하자



적에게 주눅들지 말고 단숨에 점프하자

무브 스톤

이번 에리어는 의외로 쉽다. 에리어 곳곳에 위치해 있는 검은 돌을 벽면에 있는 홈에 끼워 맞추기만 하면 된다. 검은 돌과 홈이 맞지 않는 경우도 있으니 잘 생각해서 끼워 넣자. 별로 어렵지는 않으니 걱정하지 말자



○4개의 돌을 홈에 넣어라



○맞으면 빛이 난다

VS 볼반

볼반은 어깨에 장비한 바주카 포와 입에서 나오는 석화광선으로 공격을 한다. 그리고 어느정도 대미지를 입으면 전면에 바리어를 쳐서 자신을 보호한다. 그리고 바리어를 쳤을 때 어느 정도 공격을 하면 바리어를 걷고 돌덩어리를 떨어뜨리는 공격을 한다. 볼반의 약점은 푸른색이 나는 부위다. 처음은 이마, 두 번째는 꼬리, 세 번째는 이마로 공격부위가 변하지만 쉽게 물리칠 수 있을 것이다. 체력에 자신이 없으면 조금 떨어져서 점핑 봄을 사용하자.





이마가 약점이다



바리어 전개

<볼반 앞>

미리안 왕녀 : 와 주었군요. 봄버맨

볼반 : 뭐라고? 봄버맨이라고? 저 로봇과 똑같이 돌로 만들어 주겠다.

봄버맨 : …!?

미리안 왕녀 : 피보트는 볼반의 마력으로 돌이 되어 버렸어요.

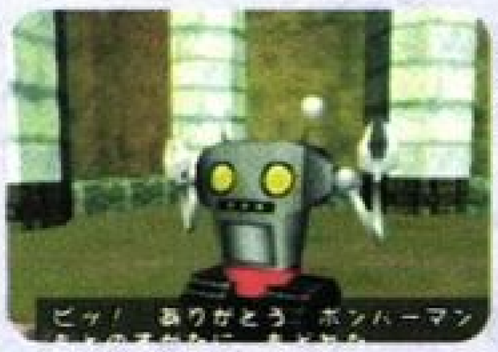
볼반 : 자! 와라. 날 상대하기 위한 각오는 되어 있겠지.



돌로 만들어 주마

<전투 후>

피보트 : 삐~~. 고마워요. 봄버맨 원래의 모습으로 돌아왔어요. 미리안 왕녀는 니트로스가 마조누 성으로 데리고 갔어요. 어서 가요. 삐삐~~



고마워요

스테이지 4 마조누 성

루이가 살고 있는 혹성으로 왈드스 군의 비밀기지인 마조누 돔도 있다.



<루이 정글>

피보트 : 이곳은 높은 곳이 많은 마조누 성이야 이곳을 진행하려면 루이 정도의 힘을 지닌 놈이 있어야 돼.

??? : 삐삐~~~

〈루이가 나타난다〉

피보트 : 루이 발견! 루이를 타고 가자.



루이 등장

에리어 4-1 마조누 성 루이 정글

왈드스 제국의 사천왕 중 세 번째인 볼반을 물리친 봄버맨. 피보트의 석화도 풀렸지만….

어느 샌가 미리안 왕녀가 없어지고 말았다. 아무래도 볼반과 싸우고 있을 때 데리고 간 것 같다. 야비한 녀석. 봄버맨은 왈드스 제국의 비밀기지가 있는 마조누 성으로 향했다. 거의가 눈으로 덮혀있는 마조누 성이지만 한 곳에 정글이 있다. 그곳에는 봄버맨의 동료인 루이가 살고 있다.

루이의 숲

귀여운 동료인 루이를 타고 진행하는 스테이지. 루이는 점프력이 있기 때문에 삼각점프를 해야 한다. 폭탄을 던지지 말고, 점프 어택을 하면서 진행해 나가자. 곳곳에 아이템들이 숨어있으니 챙겨두어라. 이곳을 통과하기 위해서는 삼각점프를 할 수 있어야 한다. 연습을 해두자.



밟으면 죽는다



여기서 삼각점프를 해야 한다

점 폴

분기점이 있는 에리어이다. 폭포가 있는 곳 옆에 있는 발판은 폭탄이 터져야 움직인다. 한 개씩 폭탄으로 터뜨려서 발판을 올리



○물 동굴로

자. 올라가면 커다란 절벽이 있을 것이다. 이곳에 출구가 2개 있는데, 물이 흘러나오는 곳으로 들어가면 쿨(COOL) 동굴로, 괴식물 옆에 있는 출구로 나가면 프리즈 레이크로 이어진다.


프리즈 레이크로

프리즈 레이크

얼음 호수를 봄버 마린으로 진행하는 에리어다. 군데군데 얼음덩이가 떠 있고, 벽 쪽에 소용돌이를 만드는 배수관이 있어 진행하기가 어렵다. 게다가 가끔 위에서 거대한 얼음 덩어리가 떨어져 대미지를 준다. 아이템이 많이 널려있음에도 불구하고 챙기기가 힘들어 고득점을 노리기가 힘들다.


얼음덩어리에 맞을라


죽기 싫다면 바닥에 붙어서 가자

쿨(COOL) 동굴

이번 에리어는 프리즈 봄과 적이 적절한 조화를 이루어야 한다. 무슨 소리냐 하면 진행할 때 구간구간 고저차가 심하게 나기 때문에 프리즈 봄으로 적을 얼려 그것을 발판으로 삼아 진행해야 한다는 것이다. 프리즈 봄으로 적을 맞추면 적은 죽는 대신 얼음덩이로 변하며, 시간이 지나면 원상태로 되돌아온다. 조심해야 할 것은 적의 눈에서 나오는 레이저다. 주의하고, 느긋한 마음을 갖자.


이렇게 얼린 후 발판으로 쓰자


이런식으로 아이템을 찾는다

에리어 4-2 마조누 성 몬스노 산맥

열대 우림 정글과는 180도 다른 아주 추운 설 산으로 들어가는 봄버맨. 벌벌 떠는 몸을 안고 몬스노 산맥을 건너가야 한다. 목표는 왈드스의 비밀기지 인 마조누 돔이다. 이번에도 역시 정글에서부터 같이 여행을 한 루이가 동행을 하며 산을 내려갈 때는 봄버 슬라이더를 이용한다. 재미있다고 미리안 왕녀를 구하는 것을 잊으면 안 된다.

스노우 랜드

이번 에리어에는 새로운 적들이 등장한다. 얼음 덩어리를 던지는 설남.


설남의 얼음 공격


공격회피도 중요하지만, 그림자를 확인하자

설남은 후반에 가면 얼음 다리 위에서 봄버맨을 공격하는데, 자칫 잘못하면 미끄러지기 때문에 주위를 기울여야 한다. 점프를 할 때는 항상 자신의 그림자를 주시하자. 이외에는 다른 에리어와 다를 바가 없다.

브리자드 벨리

이 에리어는 루이와 함께 등산을 한다. 연속해서 삼각 점프를 해야 하기 때문에 삼각 점프를 잘 못한다면 고생을 좀 할 것이다. 클리어를 위해서는 등장하는 적을 모두 섬멸해야 한다. 프로펠러를 단 놈은 한번만 밟으면 사라지고, 볼트 모양의 적은 연속 3번을 밟아야 한다. 출구로 가기 위해서는 커다란 눈덩이를 밟고 지나가야 하는데, 3D 스틱 조작이 미숙한 사람은 여기서 또 한번 고생을 할 것이다.


O세 번 밟아야 죽는다


O눈덩이를 밟고 출구로 가자

스노우 서키트

하산하는 에리어. 설 산을 내려올 때는 역시 스노우 보드가 최고다. 처음에는 내려오기가 편할지 모르지만 중반 이후부터는 끊어진 길을 넘나들어야 하며 좁고 긴 외길을 지나가야 한다는 부담이 있다. 적은 눈사람과 왈드스 제군이 등장하는데 별로 방해를 하지 않는다.


O너처럼 이렇게 가슴을 열고~


O길이 끊기면 잽싸게 라인 이동을…

헤븐 스카이

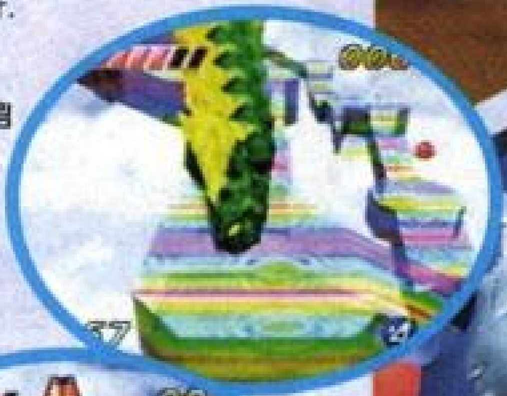
슈팅 게임 에리어다. 많은 양의 새들이 적병으로 동원되고 너무 쉬워 코웃음이 나는 트랩이 등장한다. 전체 3부분으로 구성되어 있으며 어렵지 않게 통과할 수 있다. 에리어 끝에는 쌍두 용이 등장하는데, 이놈의 약점은 가슴이다. 먼저 두 개의 머리를 없앤 후 가슴을 공격하자.


복잡해?


머리부분을 먼저 없애자

아이스 넥

무지개 발판으로 이루어진 이 에리어는 두 마리의 용이 봄버맨의 진행을 방해한다. 에리어의 길이가 길고 폭탄 형태의 적이 많이 등장해 조금은 고전을 할 것이다. 에리어 중반에 내화 수트가 등장하니 착용하고 에리어를 공략하자.


O용트림 에리어(?)


O원거리 공격은 필수



에리어 4-3 마조누 성 마조누 돔

마조누 돔으로 진입한 봄버맨은 그곳에서 니트로스와 네 번째 전투를 하게된다. 봄버맨은 미리안 왕녀의 홀로그램을 보게 되고, 돔 내부에 있는 4장의 디스크를 모두 모으기 시작한다. 봄버맨은 고생 끝에 모은 4장의 디스크를 미리안 왕녀에게 준다. 하지만 왕녀는 왈드스 제국의 마지막 사천왕인 네치아가 변한 가짜였다. 디스크는 곧바로 왈드스 성에 전송되어 버렸으며, 네치아는 애완(?) 로봇과 함께 봄버맨을 공격한다.

니트로스 : 봄버맨! 네가 올 줄 알았다. 마지막 한 장의 디스크가 어디에 있는지 모르지만, 아마도 네가 디스크를 가지고 있을 거라 생각하는데….

봄버맨 : 네가 쉽게 네게 넘겨줄 것 같으냐!

니트로스 : 그렇다면 널 물리치고 그 디스크를 가지고 갈 수밖에 없겠군.



네가 올줄 알았다

VS 니트로스

지금까지 폭탄 공격과 불 공격만 해오던 니트로스가 아공간(亞空間)의 대부분을 감전지대로 만들어 놓고 봄버맨을 공격한다. 움직일 수 있는 공간은 전보다 작아졌지만 공략방법은 전과 동일하다.



신기술



감전지대가 더 커졌다

<?????>

미리안 왕녀 : 봄버맨!! 당신이 가지고 있는 디스크와 같은 것이 3개가 더 있어요. 3개의 디스크는 이 돔 어딘가에 숨겨져 있어요. 왈드스가 이 디스크를 손에 넣으면 어떤 일을 저지를지 몰라요. 뭔가 굉장히 무섭고 큰일이 일어날 것 같아요. 절 구하는 일은 뒤로 미루어도 되니 우선 남은 3개의 디스크를 찾아주세요.



제발 디스크를 모아주세요

에어 룸

이 에리어는 계속 위로 올라가야 한다. 남은 3개의 디스크중 하나가 여기에 있는데 있는 위치는 이 에리어 정상이다. 요소요소에 있는 에어 텍트를 이용해 위로 올라가자. 에어 텍트 이용 후 바로 엘리베이터를 이용해야 하는 경우도 있으니 그림자를 잘 확인하자. 템포 있는 공략을 하자



○에어 텍트를 타고 위로

○조심해서 생가자

제로 G룸

이 에리어에서는 중력의 힘을 최대한 이용해야 한다. 에리어 중간에 있는 스위치를 누르면 중력이 급격하게 떨어져 점프를 높이 할 수 있다. 폭탄도 멀리 나가기 때문에 원거리 견제 공격도 할 수 있다. 디스크는 에리어 최 상층부에 있다.



이 스위치를 누르자



디스크는 꼭대기에 있다. 보라

미러 룸

거울의 안과 밖, 두 부분으로 이루어진 에리어다. 이 에리어에서는 보이지 않는 곳이 등장할 때는 반대편에 있는 거울을 보고 진행하자. 에리어 끝에 있는 스위치를 누르면 거울의 안과 밖을 자유롭게 왕래할 수 있다. 디스크는 거울 안쪽에 있다.



길이 없어 보이지만, 거울을 보면 보인다



디스크는 거울 안쪽에 있다

VS 네치아

애완(?)로봇을 데리고 나와서 합동 공격을 하는 네치아. 우선 네치아가 데리고 다니는 로봇을 먼저 공격한 후에 네치아를 공격하자. 로봇은 레이저 광선과 호밍미사일을 사용해 공격을 한다. 다음은 네치아. 네치아는 채찍과 나이프로 봄버맨을 공격한다. 둘다 어느 부위든지 폭탄을 맞추기만 하면 되니까 별 어려움은 없을 것이다. 단 네치아는 자주 점프를 하니 착지할 곳을 미리 선정해 두자.







더블 어택



채찍공격(혹시~?)

<????>

미리안 왕녀 : 어서 와요. 봄버맨. 디스크를 저에게 주세요. 네가 가지고 있는 한 개를 합하면 총 4개. 고마워요. 봄버맨. 디스크를 모아줘서요. 저 4개의 디스크는 왈드스 성으로 전송됩니다. 이로서 바그라님도 부활할 수 있게 되었어요. 우후후. 바보 같은 봄버맨. 난 여(女)보스 네치아다. 미리안을 구하고 싶다면 나와 같이 가야 한다. 내 애완(?)로봇이 널 기다리고 있다.



왕녀의 실체는 네치아

<전투 후>

봄버맨 : 있다. 미리안님이 있다.

미리안 왕녀 : 봄버맨 구해주어서 정말 고마워요. 바그라를 물리치기 위해 왈드스 성에 가야 하나요?

봄버맨 : 끄덕!

미리안 왕녀 : 제도 데려가 주

세요. 함께 싸우겠습니다.

봄버맨 : 설레설레!

피보트 : 삐삐! 제가 미리안님을 봄버성으로 모시고 가겠습니다.

미리안 왕녀 : 알겠어요. 전 당신이 돌아올 때까지 기다리고 있을 게요 꼭 돌아오세요. 봄버맨!



정말 고마워요

스테이지 5 왈드스 성

이번 사건의 원흉인 왈드스가 있는 곳이다. 말이 필요 없다. 처부수고 평화를 되찾자.



<왈드스 성>

니트로스 : 이제 부활의 시간이… 소생하소서! 바그라 님

〈4장의 디스크가 삽입되고 그 데이터로 바그라가 소생한다〉

바그라 : 우하하하! 이로서 자유의 몸이 되었다. 이제 봄버맨에게 복수할 수 있는 때가 온 것이다.

〈왈드스 성으로 들어가는 봄버맨과 바그라의 만남〉

바그라 : 오래간만이군.. 봄버맨. 아직 살아있었느냐? 좋아! 여기까지 왔으니 칭찬해 주지. 아직도 네가 날 물리칠 수 있을 거라 생각하느냐? 네가 부활한 왈드스 신전에서 널 기다리고 있겠다. 와하하 하하하!


내가 복수할 차례다

에리어 5-1~6 보스 룸

여기부터 앞으로 6개의 에리어에는 이제껏 상대해온 보스들이 모두 등장한다.

상대하는 법은 전과 같다. 차근차근 상대해 나가자.


엔돌


베루디


네지이의 애완(?) 로봇


니트로스


불맨


네지이

<성 내>

니트로스 : 허허! 여기까지 오다니…. 이제 너와 더 이상 길게 싸우고 싶지 않다. 여기서 끝이다. 덤벼라, 봄버맨. 마지막 결투다.


마지막 결투다

<전투 후>

니트로스 : 여기는 도대체 어디지? 왜? 내가 여기 있는 거지? 기억이 난다. 난 봄버 베이스의 훈련생이었어. 왈드스 놈들이 내 기억을 없애고 날 이렇게 만든 거야. 봄버맨! 내 힘을 네게 주겠다. 그리고 내 원수 바그라 놈을 물리쳐 줘!

봄버맨 : 끄덕

〈니트로스는 자신의 힘을 봄버맨에게 준다〉

니트로스 : 부탁한다. 봄버맨


내 힘을 네게 주마

에리어 5-7 보스 바그라

바그라는 세 번 변신을 한다. 첫 번째는 보통 모습으로 대쉬공격과 파동 공격을 해온다.

이때는 근접 전을 펼치면 쉽게 물리칠 수 있다.



두 번째는 프로펠러와 모니터가 결합한 희한한 모양이다. 총 3개가 나오는데 이중 진짜는 1개뿐이다. 대부분 근처에 등장하니 잘 맞추어 보자.

세 번째는 거대한 탱크와 결합을 하는데, 화염공격을 하는 팔과 타격위주의 공격을 하는 팔이 장착되어 있다. 먼저 오른쪽 팔을 부순 후 왼쪽 팔을 부수자. 양팔이 모두 부서지면

몸체만 남은 보스는 돌격형 공격을 해온다. 이때 원거리에서 점핑 봄을 사용해 마무리를 짓자.


1단계


2단계


3단계

<보스전>

바그라 : 우하하! 끈질긴 놈이구나. 봄버맨 그런데 파워 업한 네게 도전할 생각인가?



끈질긴 놈

봄버맨 : 네게 지지 않는다.

바그라 : 가자! 각오해라.

<전투 후>

바그라 : 나를 이겼다고 너무 우쭐해 하지는 말아라 마지막 나의 선물을 받아라.

〈거대 폭탄 3개가 떨어진다〉



선물이다

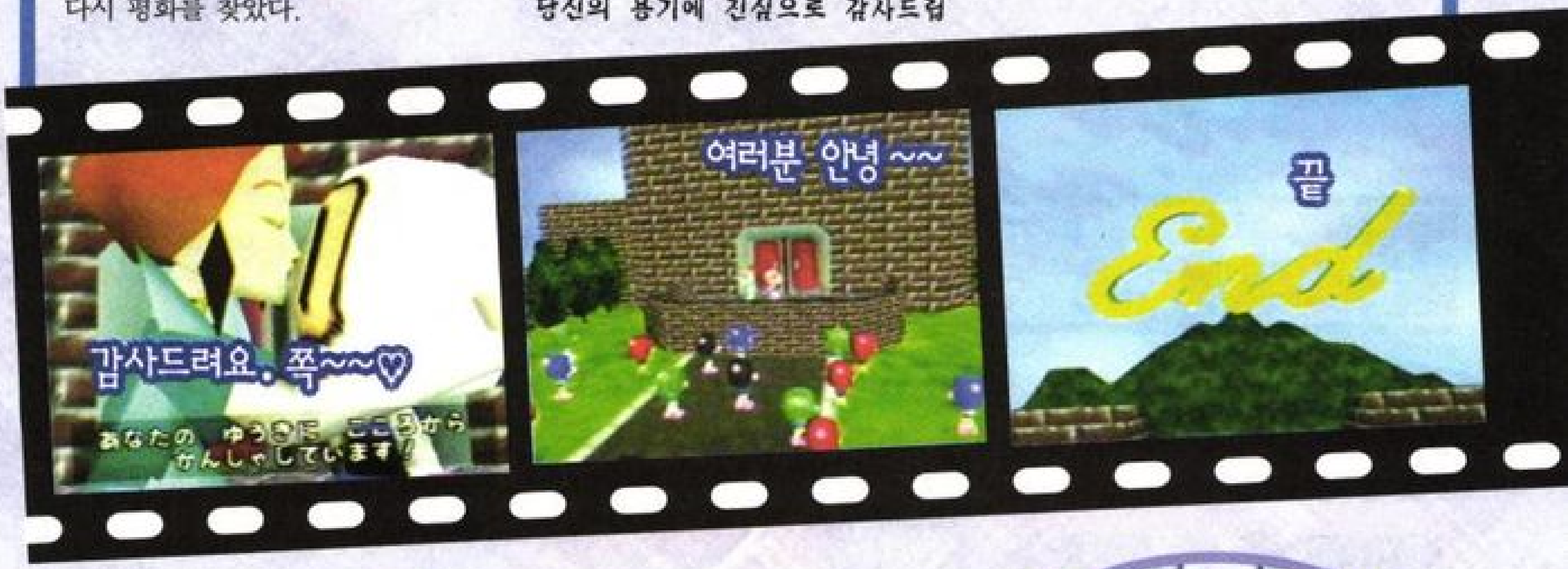
THE END OF THE BOMBER MAN HERO

바그라 성은 폭파되고 프라임 성을 포함한 봄버 성운의 모든 성이 다시 평화를 찾았다.

<프라임 성>

미리안 왕녀 : 고마워요. 봄버맨 당신의 용기에 진심으로 감사드립니다.

피보트 : 와~~ 부러워. 부러워.



봄버맨의 비밀?

앞에서 언급한 봄버맨의 비밀을 조금만 벗겨 보겠다.

조이카드64로 오마케 모드 출현

허드슨에서 발매한 「조이카드64」라는 콘트롤러를 본체에 접속하고, 연사 모드를 「Hu모드(스타트 버튼의 연사를 2단계로 올린다)」로 만든다. 그렇게 하고 본체의 전원을 넣으면 파일 셀렉트 화면 제일 하단에 「오마케 모드」가 출현한다.

이 모드는 본편과는 달리 초롱성(봄버성의 핑크색 위성)에 있는 적의 기지를 폭파하는 스토리로 모두 3개의 스테이지가 등장한다.



전원을 넣으면 이렇게 변한다



초롱성으로 간다



뭔가 이상한 분위기가 난다

각 스테이지의 이차원 봄을 모두 모으면 이렇게 된다

수수께끼의 적이 각 코스에 떨어뜨리고 간 이차원 봄은 공략 서두에 언급한 것처럼 총 24개가 존재한다. 하나의 스테이지에 6개의 이차원 봄이 숨겨져 있는 셈이다. 이 24개의 이차원 봄을 모두 모으면 숨겨진 스테이지에 도전할 수 있게 된다.



이곳이 숨겨진 스테이지인 가직성이다

어디에 숨었는지 안보인다

말만하면 재미없으니까. 봄버맨 플레이어를 위해 찾기 어려운 곳에 숨은 이차원 봄의 위치를 가르쳐 주겠다.



○에리어 1-1의 헤비롬



○에리어 2-2의 드래곤 로드



○에리어 2-3의 빙글빙글 타워



○에리어 4-1의 점 플. 이곳의 카드를 얻은 후 전방에 보이는 벽을 열자



○에리어 4-2의 헤븐 스카이



○에리어 4-3의 에어 룸

제 4제국의 부활은 어디까지나 꿈일뿐이다!!

플라즈마 스워드

(일본명:스타 글래디에이터2)



제작사	캡콤
장 르	격투액션
발매일	발매중

그래픽 / 조작감 / 스토리 / 연출 / 사운드

전작에서는 게임성에 비해서 많은 팬들을 확보하지 못했던 「스타 글래디에이터」. 이번엔 그것을 만회라도 하려는 듯 화려한 그래픽과 강력한 공중콤보, 그리고 궁극의 필살기로 무장하고 등장하였다. 전작에서 특이함의 극치를 보여주던 곤봉 든 공룡 림갈이 사라진 것은 서운하지만 그보다 더욱 매력적인 신 캐릭터들이 아쉬움을 완전히 잊게 한다. 이제 개성 넘치는 「플라즈마 스워드(일본명 : 스타 글래디에이터 2」의 모든 것을 소개한다.

시스템

→ : 짧게 입력, ➡: 길게 입력

조작방법

[M : 회피, A : 종베기(위에서 아래로), B : 횡베기(옆으로), K : 발차기]

Move라고 이름 붙여진 회피버튼의 등장으로 인해 전작과는 많이 달라졌다. 전작에서도 회피의 기능은 있었지만 단발회피에 그쳤던 것에 비해 이번엔 M버튼과 전, 후방 대쉬의 조합으로 화려한 스텝이 가능해졌다(버파의 한국스텝이 부럽지 않을 정도).

M버튼은 단독 입력시 화면의 안쪽(플레이어가 보기에 멀이지는 쪽)으로 이동하고 레버를 아래로 하면서 입력하면 화면 바깥(가까워지는 쪽)으로 회피한다. 그 외에는 전방 대쉬 →→, 후방 대쉬 ←←, 점프 ↖↑↗, 러시 ➡로 전작과 같다.



정면에서



이 정도로 회피를 한다. 이것은 ↓M으로 사용한 경우



플라즈마게이지

일종의 파워게이지. 공격을 가하거나 당할 때 채워지며 전부 3개의 게이지를 모을 수가 있다.
이 게이지는 '플라즈마 스트라이크', '플라즈마 리벤지', '플라즈마 리플렉트', '플라즈마 필드'를 사용하면 일정량이 없어지며, 기준치에 미달될 때는 특수능력들을 사용할 수가 없다.

플라즈마 콤보

이 게임에 등장하는 연속기와 연계기의 명칭이다. A, B, K버튼과 M버튼의 조합으로 이루어지며 연속기는 전부 히트, 연계기는 전부 히트하지 않지만 중단이나 하단을 포함하고 있는 것이 많다. 캔슬하여 필살기나 플라즈마 스트라이크로 연결하는 것도 가능하다.

필살기

레버와 버튼의 조합으로 구사되는 각 캐릭터들의 고유 기술로 일반적인 격투게임에서의 필살기라고 생각하면 된다. 전작에 비해 원거리 공격이 많아졌으며 화려한 그래픽을 보여준다.

특수기

한 방향 레버입력과 버튼입력으로 나가는 특수기술. 필살기같은 연출은 없고 고유기라고 말할 수 있는 것이 그리 많지 않지만 이 기술로만 가능한 연속기도 다수 존재하므로 쓸만한 기술이다. 대부분의 캐릭터가 ↘A는 띄우기, ↘B or K는 하단 쓰러뜨리기 공격, ←B는 뒤돌리기이지만 예외도 적지 않으므로 사용하는 각 캐릭터의 특수기술을 모두 익히도록 하자.

다운공격

상대가 쓰러져 있다. 그렇다면… 흐흐흐 당연히 다운공격.
강 다운공격의 대미지는 전캐릭터가 상당히 강한 편이지만 성공할 기회는 자주 오지 않는다. 오히려 안전하게 약한 다운공격으로 추가타를 노리는 것이 낫다. 강다운공격은 상대방 다운시 ↑A or ↑B이고, 약다운공격은 ↑K이다.

낙법

다운공격이나 그 외의 하단판정을 가진 추가타를 피하기 위해서 낙법이 존재한다. 입력방법은 땅에 떨어지는 순간에 레버 한 방향과 버튼으로 레버방향에 따라서 구르는 방향이 달라진다.

플라즈마 스트라이크

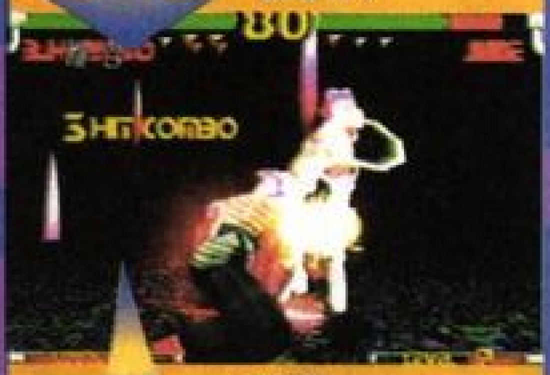
격투게임에 거의 빠지지 않는 초필살기. 히트되든 안되는 게이지를 한 단계 소모



B · 하야토의 플라즈마 스트라이크인 화염의 연속사진



점프를 한 후



내리친다



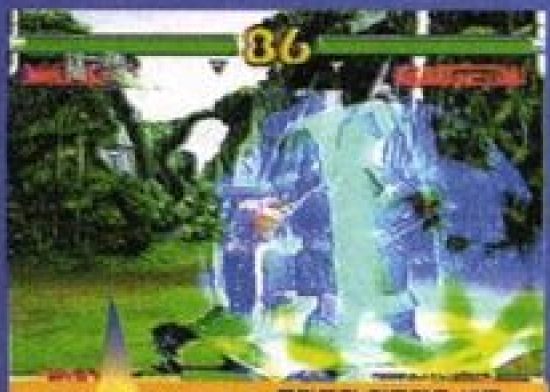
이외에도 화려한 플라즈마 콤보가 수두룩하다

한다. 플라즈마 콤보에서 캔슬하여 사용이 가능한데다가 커맨드가 쉽고 위력이 강해서 대전시의 주력기술이 될 것이다. 전작에서 플라즈마 피니시로 사용되던 기술들이 독립되어 만들어진 것이 많다.

플라즈마 리벤지 [M+A]

상대의 공격을 튕겨낸 후에 곧바로 전용 반격기를 가하는 기술. 잡기나 K버튼의 공격, 그리고 필살기중 원거리공격은 반격이 불가능하지만 그 외의 기술은 심지어 플라즈마 스트라이크까지도 반격이 가능하다. 상대방이 플라즈마 콤보를 자주 사용할 때 위압감을 주기에 적당하지만 전작에 비해 위력이 많이 약해진 것이 불만. 게이지는 막대 하나 반을 소모한다.

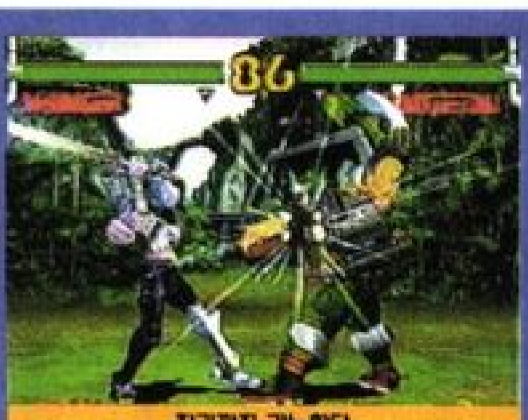
플라즈마리플렉트 [M+B]



플라즈마 리플렉트 발동



상대방의 공격을 튕겨낸 후



잡기까지 가능하다

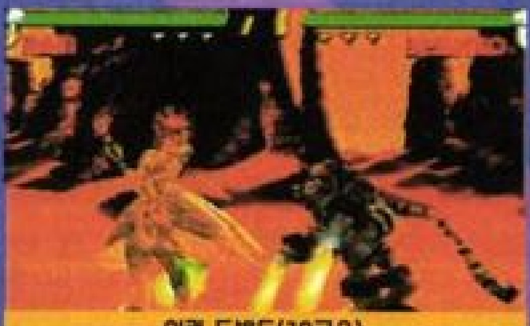
상대의 공격을 튕겨내는 기술. 리벤지와 다른 점이라면 그냥 튕겨내기만 한다는 것. 하지만 튕겨진 상대는 일정시간 가드불능상태가 되므로 이때에 플라즈마 콤보나 플라즈마 스크라이크 등 모든 기술로 공격이 가능하다. 어떻게 보면 플라즈마 리벤지보다 우수한 반격기술. 반격 불가능한 기술과 반격 가능한 기술은 리벤지와 같다. 게이지는 소모는 리벤지와 동일하다.

플라즈마 필드 [B+K]

「플라즈마 스워드」의 특이한 기술로 입력을 하면 몸에서 빛을 뿜어내는데 이 빛에 히트되면 사용한 캐릭터의 특수한 공간에 일정시간동안 갇히게 된다. 이 공간은 각 캐릭터 고유의 특수기능이 있어서 갇힌 상대는 절대적으로 불리하다. 사용하기에 따라서 상당한 대미지를 입힐 수도 있지만 가드도 가능하기 때문에 별다른 대미지를 입히지 못할 수도 있다. 상대방을 띄운 후나 공중에서도 사용 가능하므로 쓰임새가 다양하다. 플라즈마 필드에 따라서는 연속으로 사용이 가능한 것도 있다.


플라즈마 필드 발동! 이 빛의 범위가 바로 사정거리이다

도발


이런 도발도(18금?)


이런 도발도 있다

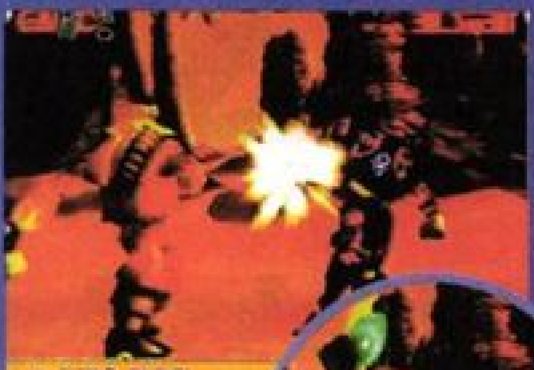
이 게임에 있어서 양념같은 존재. 무제한 필드라는 것 때문에 상대가 접근하지 않을 때 쓰이기도 하지만 게이지가 차는 것도 아니고 공격판정이 있는 것도 아니어서 양념 이상의 기능은 없는 편이다. 그래도 몇몇 캐릭터의 도발은 공중이동, 공중부유등 실전적에 도움이 되는 경우도 있다.

공중콤보

「플라즈마 스워드」는 공중콤보가 강조된 격투게임이다. 전용 띄우기 공격은 물론이고 연속기 중에도 띄우기 판정을 가진 것이 꽤 있어 공중콤보를 노릴 수 있는 기회도 많다. 또한 플라즈마 콤보는 물론 필살기, 플라즈마 스트라이크, 거기에 플라즈마 필드도 공중콤보로서 한 몫을 한다. 캐릭터마다 가지고 있는 강한 연속기들의 대부분이 이 공중콤보라서 꼭 연습해야 할 것이다.
공중콤보를 성공시키는 것은 띄운 후에 얼마나 적당한 거리를 상대방 쪽으로 움직이느냐가 포인트. 제자리에서는 잘 들어가지 않는다.

강제 뒤돌리기

이 게임의 특이한 요소 중에 하나이다. 뒤돌리기가 존재하는 격투게임도 전혀 없는 것은 아니지만 전작에서는 등장하는 모든 캐릭터가 가지고 있는 기술이었을 정도로 뒤돌린 후의 연속기가 중요시 된다. 뒤돌아버린 상대는 완전히 무방비 상태가 되고 뒤에서는 연속기나 공중콤보가 더 잘 들어가는 편이므로 상대가 확실한 빈틈을 보일 때는 뒤돌리기를 한 후에 공격하는 것도 좋은 방법이다.


←B 공격을 맞으면


이렇게 뒤돌아버린다

캐릭터

기본기나 필살기는 같고 플라즈마 스트라이크만 달라 캐릭터들이 완전히 다른 캐릭터인 것처럼 등장한다. 하지만 플라즈마 스트라이크가 특성이나 위력 등이 확실하게 구분되어 있고 사실 대전 중에 플라즈마 스크라이크를 이용한 연속기가 많이 등장한다고 봤을 때 캐릭터간의 차별성은 확실한 것 같다.
숨겨진 캐릭터는 현재 밝혀진 바로는 두 명이 있는데 카에데는 레인을 기본으로 만들어진 캐릭터고 라이 온은 백호와 비슷하다. 고르는 방법은 **카에데는 레버를 레인에 맞추어놓고** [illegible]를 입력하면 바로 레인의 바로 위에 카에데가 생기고 **라이온은 커서를 백호에게 맞추고** [illegible]를 입력하면 백호 사진의 바로 위에 라이온이 등장한다.

캐릭터 공략

기본적으로 같은 캐릭터는 하나로 묶고 구분되는 플라즈마 스트라이크는 앞에 괄호를 하고 사용하는 캐릭터 이름을 적어 넣었다

쥰&엘



플라즈마 링을 무기로 체조같은 우아한 기술을 선보이는 히로인. 전작에서와 마찬가지로 리치가 짧지만 근거리에서의 판정은 좋다. 새로 생긴 원거리 필살기인 스타라이트 슛은 공중에서도 사용이 가능하므로 아주 유용한 기술이고 코메트 킥도 다단히트로 바뀌어 전작보다 쓸만해졌다. 플라즈마 스트라이크도 캔슬로 사용하기에 적당하지만 아무래도 파워면에선 타 캐릭터들에게 뒤진다. 경량급답게 판정좋은 기술 위주로 상대의 체력을 갉아먹다가 플라즈마 스트라이크를 이용한 연속기를 넣어야 할 것이다. 쥰의 플라즈마 스트라이크는 공중콤보나 지상전에서 콤보시에도 캔슬하여 히트시키기가 어렵지 않지만 엘의 플라즈마 스트라이크는 파워가 조금 강한 대신 기본적으로 공중콤보가 불가능하기 때문에 엘보다 쥰이 조금 더 좋다.

플라즈마 콤보에서 중단은 세모, 특수상단은 동그라미, 하단은 네모로 표시했다. 표시하지 않은 것은 상단. 그리고 연속히트는 진한 선, 그냥 연계기인 것은 보통선으로 이어 놓았다

필살기		플라즈마 스트라이크		플라즈마 필드	
스타라이트 슛	↓↘→A(공중에서도 가능)	(쥰) 빅 번	↓↘→A+B	링 드로워	B+K
사인 드림	↓↘→B	(쥰) 해피 블랙홀	↓↙←A+B		
코메트 킥	↓↙←B	(엘) 슈팅 스타	↓↘→A+B		
		(엘) 메테오 스텝	↓↙←A+B		

기술설명

스타라이트 슛 링 모양의 플라즈마 덩어리를 상대방에게 던지는 기술. 화면의 끝까지 나가지 않는데다가 쉽게 회피 당하지만 발생이 빠르고 캔슬이 잘 되므로 견제기, 공중콤보 등에 유용하게 사용된다.

사인 드림 일종의 섬머솔트킥이다. 역시 캔슬에서 연결이 잘 되기 때문에 연속기로 적당하고 대공기로서도 판정이 나쁘지 않은 편이다. 입력 후 곧바로 P를 누르면 추가타가 나간다.

코메트 킥사인 드림 용권 선풍각에 가까운 기술. 다단히트하는 데다가 마무리용으로 올려차기를 하므로 막혀도 빈틈이 없다. 지상콤보나 공중콤보의 마무리로 적당하다. 전작보다 대폭 파워 업 기술중 하나이다.

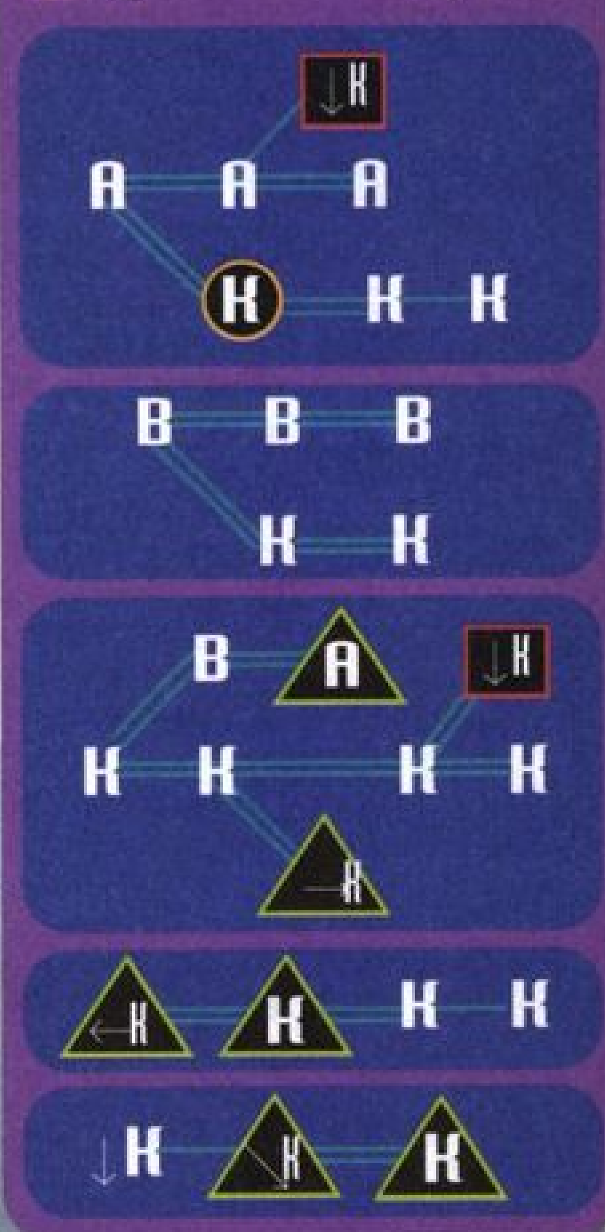
빅 번 춘리의 기공장과 거의 같다. 역시 다단히트하며 공중콤보나 지상콤보의 마무리로 좋다. 단 공중콤보로 사용하면 대미지가 많이 감소한다.

해피 블랙홀 기술 성능은 잡기지만 시작시에는 타격기이기 때문에 가드가 가능하다. 공중에 떠 있는 상대에게 사용하면 사인 드림을 연속으로 4번 정도 구사하는데 멋지지만 대미지는 만족스럽지 못하다. 단타 후의 캔슬로 지상에서 공격하는 것이 가장 권할 만한 사용방법이다.

슈팅 스타 몸을 공중에 날린 후 무수한 플라즈마 링을 상대방에게 던지는 플라즈마 스트라이크. 발동시에 발로 차면서 뜨는데 이 발차기에 맞으면 모두 히트되지만 단타 이후에 캔슬이 가능하다는 것이 단점.

메테오 스텝 난무 계열의 기술로 화려한데다가 대미지도 만만치는 않은 편. 단 회피당해도 끝까지 사용해버린다는 것이 황당하다. 히트 수가 많고 막아도 대미지를 입는다는 점에서 체력이 얼마 안 남은 상대를 마무리하는 용도로 사용하기에 적당한 기술이다.

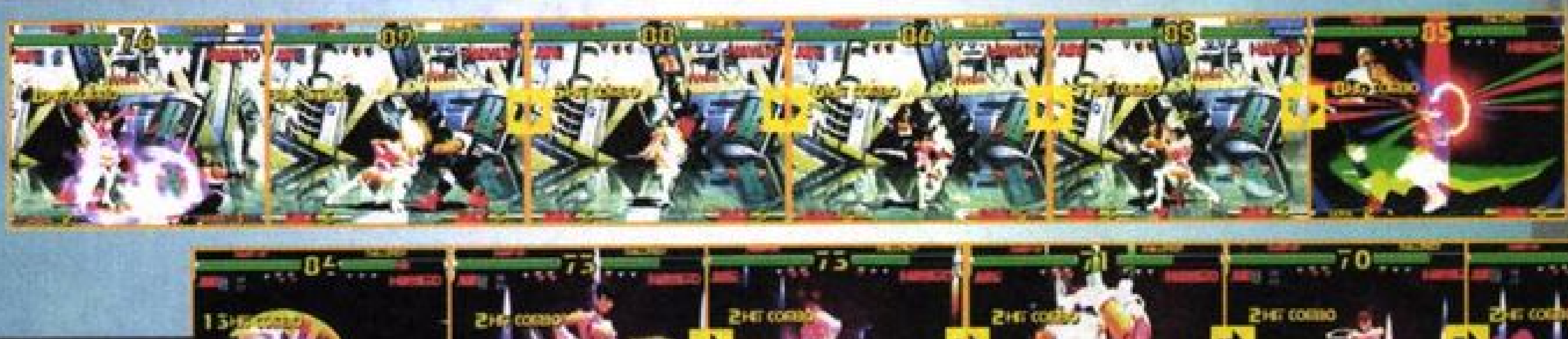
플라즈마 콤보

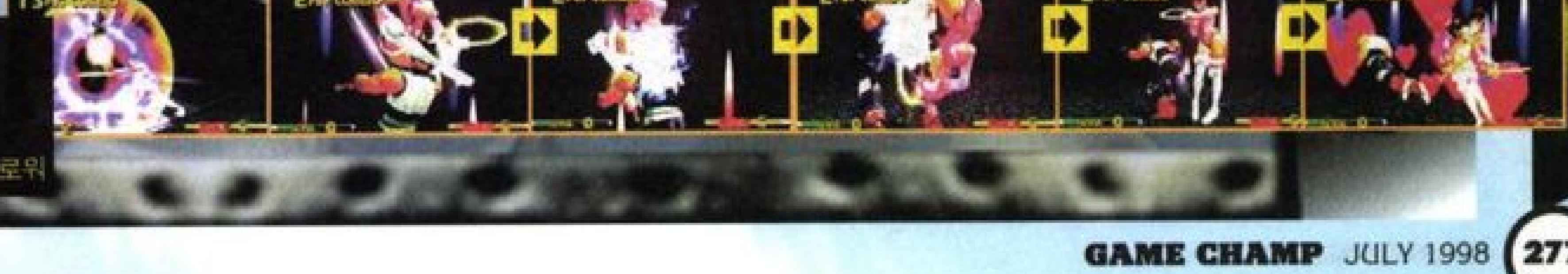


플라즈마 필드

링을 상대방을 향해서 계속 발사하는 기술로 버튼을 연타한다. 앉아서도 발사가 가능하므로 넘어진 상대도 히트시킬 수 있고 점프하면서 발사하면 상대방을 공중으로 끌어올릴 수도 있다. 게이지 3개가 모여있을 때 '링 드로워로 공격 = 필드가 닫힐 때 상대방을 끌어올리면서 종료 = 그리고 떨어지는 상대에게 다시 플라즈마 필드! = 링히트 - 끌어올리면서 종료 = 떨어지는 상대에게 다시 플라즈마 필드 = 끌어올리면서 종료 = 공중콤보로 마무리' 라는 긴 연속기도 가능하다. 거의 한방 필살기.

추천연속기





(쥰) · KKK—KKK—PP 빅 번
╲ 해피 블랙홀
(쥰&엘) AAA—AA—코메트 킥
(쥰&엘) 링 드로워 — 링 드로워 — 링 드로워



가모프&간테츠

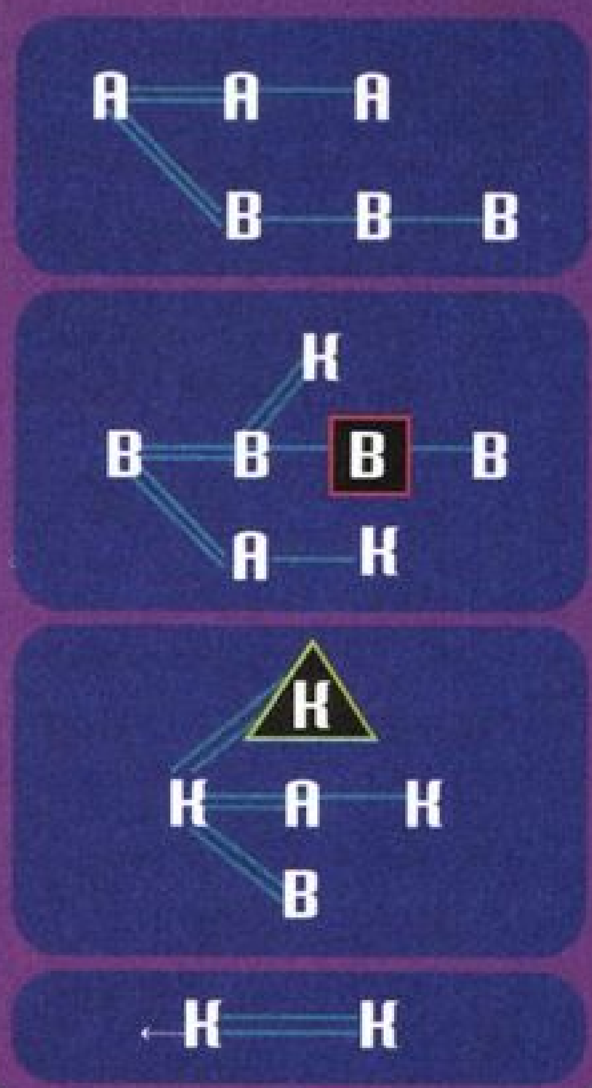


척 보기에도 파워 넘치는 기술에 잡기 위주라는 것을 알 수 있는 캐릭터들. 거대한 도끼를 무기로 사용하며 동작 하나하나가 상당히 크고 느린 편이다. 그렇다고 해서 빈틈이 많지는 않고 그저 가까운 거리에서의 판정이 좀 안 좋은 편이지만 ↘K로 그런 점은 어느 정도 해소가 가능하다.

이 캐릭터의 우수한 점은 무엇보다도 엄청난 위력의 잡기이다. 특히 뒤돌리기 후(?)는 엄청난 위력을 자랑한다. 이외에도 가모 스크류도 여전히 쓸만하고 가모 토네이도도 마무리용으로 괜찮은 편이다. 플라즈마 스트라이크도 두 캐릭터의 기술이 다 비슷하기 때문에 특별히 크게 차이나는 점은 없다. 그래도 굳이 비교하자면 좀 나은 것은 간테츠라고 할 수 있다. 스텝의 강화로 상대방의 공격을 흘리고 접근하는 것이 가능하므로 두 캐릭터 모두 호쾌한 잡기로 승부를 걸어야 한다.

필살기		플라즈마 스트라이크		플라즈마 필드
가모 스크류	→↘↓↙←K	(가모프) 슈퍼 가모 토네이도	↓↘→ A+B	오토 드로우 B+K
가모 토네이도	↓↙←B	(가모프) 플라즈마 자이언트 스윙	↓↙←A+B	
가모 태클	↓↘→B	(간테츠) 10톤 폭탄 근성던지기	↓↘→A+B	
덤블링	↓↘→M	(간테츠) 간테츠 버스터	↓↙←A+B	

플라즈마 콤보



기술설명

가모 스크류 엄청난 위력의 잡기. 전작에 비해서는 대미지가 상당히 적어지긴 했지만 그래도 여전히 단일 기술로는 최강급의 위력을 자랑한다. 스텝이 가능하므로 상대의 공격을 적절히 피한 후 잡는 것도 가능하고, 뒤돌린 후에도 뒤잡기로도 가능하다. 뒤에서 잡는 경우에는 모션이 달라지는데 대미지도 훨씬 많이 준다.

가모 토네이도 몸을 회전시키면서 도끼로 치는 기술. 버튼을 연타하면 계속 회전하지만 전작과는 달리 어느 정도 돌다가는 멈춘다. 연타한다고 해서 계속 맞는 것은 아니지만 마무리용이나 상대방이 다운되었을 경우에 괜찮은 기술이다. 버튼 연타가 아니면 3회전 정도 후 멈추어 선다.

가모 태클 약간 앞으로 대쉬해서 도끼로 치는(?) 필살기. 판정 자체는 나쁘지 않은 편이지만 대미지가 아주 적은데다가 발생시간도 그리 빠르지 않다. 연속기나 단발공격으로도 그다지 좋지 않다.

덤블링 상대방 쪽으로 굴러 들어가는 기술. 상단 공격회피 기능을 가지고 있다. 굴러 들어간 후 A+B를 하면 전용잡기가 구사되고 이외에 A, ↓A, B 입력이 가능하다.

슈퍼 가모 토네이도 이름 그대로 가모 토네이도의 강화판. 한번 맞기 시작하면 끝까지 히트된다. 타이밍만 잘 맞춘다면 공중콤보로서도 꽤 쓸만한 기술. 발생시간이 느린 것 같지만 K에서 캔슬이 가능하기 때문에 자주 사용하게 될 것이다.

플라즈마 자이언트스윙 상대를 잡은 후 빙빙 돌리다가 던져버린다. 캔슬용으로 사용할 수가 없다는 것이 단점이지만 체력 게이지의 절반 정도를 한번에 날려버리는 매력적인 기술이다. 커맨드가 가모 스크류보다 쉬운 기술이므로 플라즈마 게이지가 채워져있을 때 잡기를 사용할 기회가 온다면 이것을 권장한다.

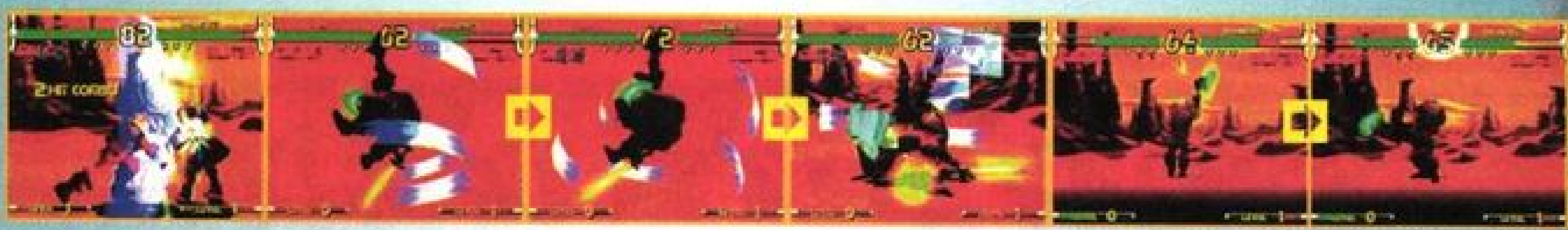
10톤 폭탄 근성던지기 어디서 꺼냈는지 모르겠지만 거대한 폭탄을 던지는 기술로 다단히트한다. 던지는 모션이 느리고 위력도 보기보다 그렇게 강력하지 않지만 지상콤보와 공중콤보가 모두 가능한 기술이므로 나름대로 유용하다. 단발기가 아닌 연속기로 상대의 체력을 뺏고 싶다면 적극적인 활용을 하는 것이 좋다.

간테츠 버스터 상대방 쪽으로 대쉬를 하면서 잡는 기술. 모션도 멋있고 대미지도 만족스럽다. 게다가 입력하면 상대방 쪽으로 대쉬를 하면서 잡는 것이 매력. 따라서 가드에 신경쓰고 있던 상대를 당황하게 만들 수 있다. 대쉬 거리도 짧지 않으므로 10톤 폭탄 근성던지기보다 조금 더 자주 쓰일 듯 하다.

플라즈마 필드

어떤 공격버튼이든간에 잡기를 할 수 있는 특수공간. 게다가 이 공간에서는 슈퍼 아머 상태가 되어서 공격을 받으면서도 맞는 자세가 되지 않고 맞으면서 잡는 것도 가능하다. 여기에서의 잡기 마무리는 마지막에 공중으로 띄우는데 떨어지는 타이밍에 맞추어 B를 누르면 추가타가 가능하다. 타이밍을 정확하게 맞히면 홈런 볼처럼 날아가는 상대를 볼 수 있을 것이다.

추천연속기





(가모프) ↘AA or ↘KK ═ 슈퍼 가모 토네이도
(가모프&간테츠) B ═ 가모 토네이도
(간테츠) ↘AA ═ AA ═ 10톤 폭탄 근성 던지기



하야토 & B · 하야토

전작보다 조금 파워가 다운된 것 같지만 여전히 주인공다운 강력함을 자랑한다.

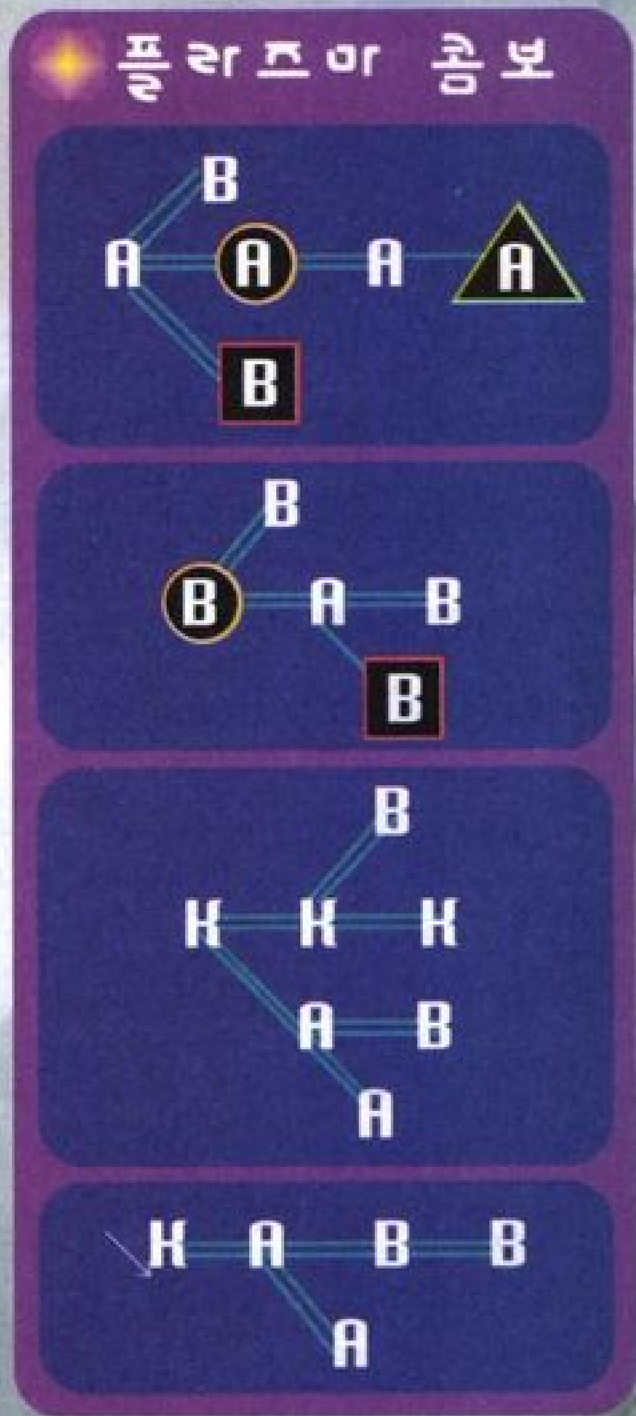
리치나 스피드, 파워가 모두 균형을 이룬 좋은 캐릭터. 게다가 끝까지 맞으면 다운되는 플라즈마 콤보가 많고 띄우기 공격도 높이 띄우는 편이라 공중콤보에서도 강한 모습을 보인다.

그러나 플라즈마 스트라이크가 공중콤보로 들어가는 것이 그렇게 파워가 좋지 않아 한방기의 강력함을 보여주긴 힘들다. 아무래도 지상콤보 위주로 전개해 나가야한다는 한계가 있다. 또 아쉬운 점이라면 호포 이후의 연속기가 상당히 약해졌다.

하야토나 B · 하야토나 연출이 틀릴 뿐 플라즈마 스트라이크의 특성이 같은 편이라 두 캐릭터간의 차이가 거의 없다.

필살기		플라즈마 스트라이크		플라즈마 필드
자전	↓↘→B	(하야토) 원월	↓↘→ A+B	플라즈마 스워드 B+K
자전 · 개	↓↙←B	(하야토) 나찰참	↓↙←A+B	
홍련	→↓↘ A or B	(B. 하야토) 화염	↓↘→ A+B	
백호포(근접)	→←K	(B. 하야토) 홍련천파	↓↙←A+B	
어수라	↓↓↓			

플라즈마 콤보



기술설명

자전 대쉬하면서 칼로 두 번 벤다. 연속기나 공중콤보 양쪽으로 사용이 모두 용이한 기술. 백호포등의 다소 멀리 띄우는 기술의 추가타로 좋다.

자전 · 개 자전과 비슷한 기술이지만 한번 베고 공중으로 뜨면서 벤 후 공중에서 한번 더 벤다. 상당히 멋진 기술이면서 공중콤보로의 연결이 우수하다. 지상콤보로도 사용은 가능하지만 기술 자체에는 띄우는 기능이 없기 때문에 상대를 지상에 남겨둔 채로 공중베기를 하는 허무한 연출을 보인다.

홍련 칼로 하는 승룡권 정도(?)로 연속기나 대공기로 사용하기에 적당하다. A버튼은 거의 수직상승을 하고 B버튼은 약간 앞으로 대쉬하면서 공격한다.

잡기 기술 잡기 기술. 정권을 상대방의 배에 찔러 넣은 후 들어올려서 어깨로 친다. 기술 자체가 띄우는 기술이기 때문에 공중콤보를 추가타로 넣을 수 있다. 대미지도 적지 않고 추가타로 인해 상당히 강한 잡기 기술로 변했다. 전작에서도 있었던 기술이지만 2에서는 상대 캐릭터가 조금 더 멀리 날아가므로 추가로 넣을 수 있는 공중콤보가 한정되어 있다.

어수라 일정시간동안 칼을 길게 늘인다. 당연히 사정거리가 늘어나는 데다가 대미지도 조금 더 커져서 대전시에 여유가 있다면 틈틈이 걸어주는 편이 좋다. 상대방과 너무 가까운 거리에서 사용한다면 상대방에게 '공격해주세요.' 라고 말하는 것과 같으므로 사용시 거리에 유의해야 한다.

원월 전진 난무계의 필살기. 히트 수도 많고 대미지도 괜찮은 편이지만 공중콤보로 불가능하다는 것이 단점.

나찰참 칼을 길게 늘인 후 내려치는 플라즈마 스트라이크. 연출이 멋있긴 하지만 발생속도가 느려서 지상콤보로 맞히기가 거의 불가능하고 사용할 수 있는 기회 자체가 상당히 제한적이다. 대전시에 도움이 되는 플라즈마 콤보는 아니지만 멋있다는 이유만으로 사용할 만하다.

화염 빛의 기둥이 몸주위를 감싸면서 상승하는 필살기. 범위도 작지 않고 대미지도 보통 수준으로 지상콤보보다는 공중콤보로 사용하는 것을 권하다.

홍련천파 전작에서 하야토의 플라즈마 피니시로 사용되었던 기술. 칼로 한번 찌른 후 점프하여 내려오면서 벤다. 지상콤보로 쉽게 들어가며 대미지가 상당한 편이다. B · 하야토의 주력 플라즈마 스트라이크.

플라즈마 필드

필드 내에서 검이 아수라를 사용했을 때만큼 커져있는 것. 당연히 파워도 강해질테지만 가드불능기는 아니므로 신중하게 사용하는 것이 좋다.

추천연속기



하단공격. 맞은 상대는 쓰러진다

A로 쓰러지고 있는 상대를 띄 올린 후

나찰참 격발!!

히트 수나 연출에 비해서는 위력이 조금 약함 듯

↘A로 띄우고!

A를 히트시키고 이때 상대와의 거리가 중요

공중에서 마무리 한다

숏어오르면서 친 후

자전 · 개 1히트 ○

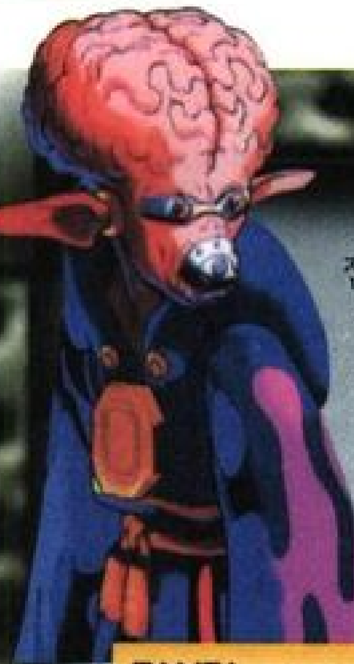
하야토의 원월

(하야토&B · 하야토) KA━자전 or 자전 · 개
(하야토) ↘K━A━나찰참
(B · 하야토) ↘A━A━화염



플라즈마 스워드

고어 & 루카

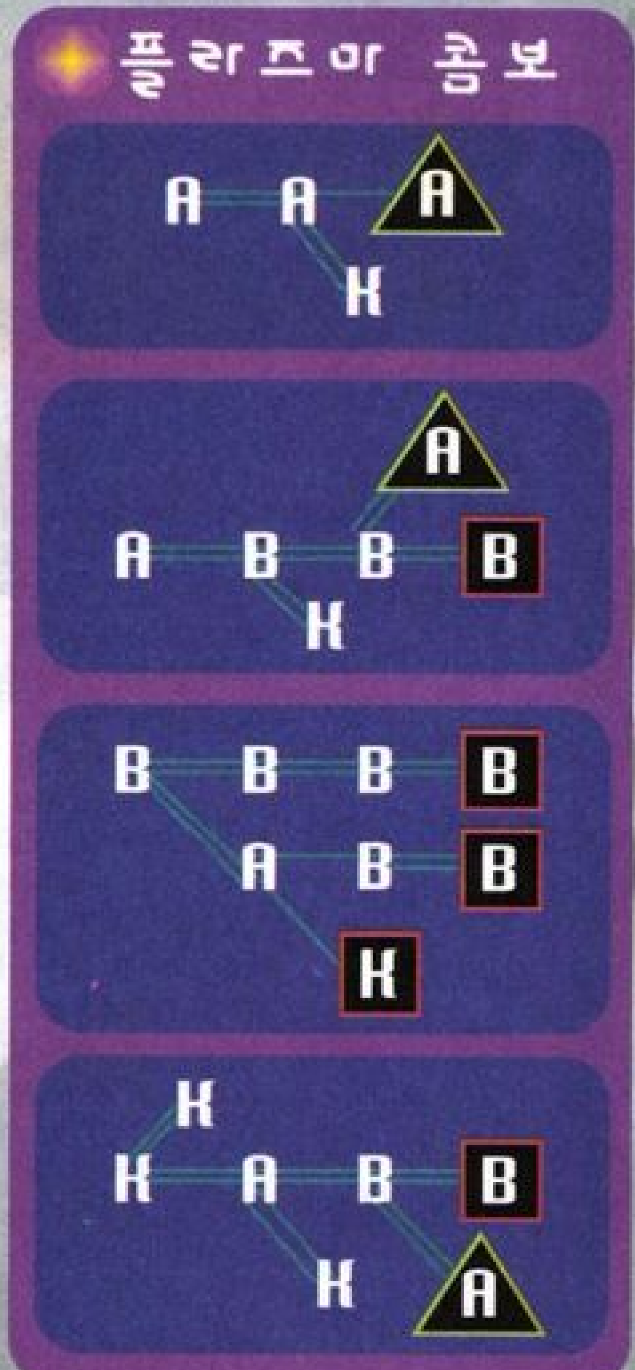


전작에서 상당히 변태적이지만 강력한 기술들로 최강자의 위치에 가까이 다가섰던 캐릭터. 2탄에서도 그 변태스러움은 그대로이며 여전히 강력하다.

조성변화 후의 연속기가 전작보다 약해지긴 했지만 여전히 리치와 판정이 좋고 플라즈마 콤보도 쉽게 큰 대미지를 줄 수 있다. 플라즈마 스트라이크도 고어의 경우 다운된 상대를 공격할 수 있는 것도 있고 공중콤보로 가능한 것도 있어서 상당히 강력하다. 그에 반해 루카의 플라즈마 스트라이크는 사용할 수 있는 타이밍이 제한되어 있어 대미지는 큰 편이지만 별로 쓸모가 없다. 하지만 플라즈마 필드가 전캐릭터를 통해서도 굉장히 유용한 편이라 플라즈마 필드만 잘 사용해도 플라즈마 스트라이크에 대한 아쉬움은 없을 것이다. 고어가 루카보다 강하다.

필살기		플라즈마 스트라이크		플라즈마 필드
폭염투사	↓↘→A	(고어) 유성조래	↓↘→ A+B	자이언트 어택 B+K
조성변환	↓↘→B	(고어) 암흑흡인	↓↙←A+B	
각부회전	↓↙←K	(루카) 암석붕락	↓↘→ A+B	
원심분리(상대방 다운시)	↓↘→K	(루카) 옥염소거	↓↙←A+B	
절대안정	↓↓↓			

플라즈마 콤보



기술설명

폭염투사 지팡이 끝에서 불을 내뿜는 기술. 사정거리는 짧지만 발생이 빨라서 견제기로 유용하다. 공중콤보의 마무리로도 적당한 기술.

조성변환 지팡이 끝에서 가스를 내뿜어 상대방을 돌로 만드는 원거리 필살기. 사정거리가 길지는 않지만 돌로 만든 후 추가타가 가능하므로 꽤 유용하다. 하지만 아쉽게도 전작만큼 강력한 추가타를 넣을 수 없게 되어 파워 다운된 기술.

각부회전 누운 자세로 회전하면서 돌진하는 다리 기술. 하단공격인데다가 발생과 돌진속도가 빨라서 유용한 기술이다. 기습이나 플라즈마 콤보 중에 사용하면 성공 확률이 높다.

원심분리 일종의 다운공격. 넘어져 있는 상대 쪽으로 굴러가서 공중으로 띄운 후 몸주위로 빙빙 돌리다가 던져버린다. 대미지도 다운공격으로서는 괜찮은 편이고 당하는 상대에게 굴욕감을 주기에 충분하므로 꽤 유용한 기술이다.

절대안정 필살기라기보다는 특수기에 가까운 기술. 제자리에서 눕는데 이 상태에서 옆으로 구르거나(M버튼) 앞, 뒤로 움직일 수 있다. 이 눕는 자세가 전술적으로 상당히 중요한데 이 자세에서 K로 공격을 하면 상대를 상당히 높이 띄우는 띄우기공격이 가능하고, 눕기 후의 잡기인 급소공격(?)이 추가타와 더불어 상당한 대미지를 줄 수 있다. 하지만 누운 후에는 상대방에게 접근하는 것이 쉽지 않으므로 회피한 후에 눕는 방법을 사용하는 것이 좋다.

유성조래 유성을 소환하여 상대를 공격하는 기술. 작은 유성 6개와 큰 유성 1개가 상대방을 향해서 낙하해 가는데 상당히 멋있으면서 다운 공격으로도 가능하여 꽤 유용하다. 다운공격으로 사용하면 대미지가 꽤 감소하지만 상대방이 쓰러지는 공격을 사용한 후 캔슬하듯이 유성초래 입력이 가능하다.

암흑흡인 블랙홀을 만들어 상대를 빨려들게 한다. 발생이 빠른데다가 의외로 범위도 넓어서 강력한 플라즈마 스트라이크중 하나로 대미지도 상당히 큰 편이다. 지상콤보나 공중콤보 모두 안정적으로 들어가는 것이 강점이다.

암석붕락 거대한 암석을 소환하여 상대방에게 날리는 기술. 대미지도 그렇게 크지 않고 발생이 느려서 콤보에 넣기가 거의 불가능하다. 게다가 비슷해 보이는 기술인 유성초래처럼 다운공격이 가능한 것도 아니라 효용성이 많이 떨어진다.

옥염소거 폭염투사의 초강화판. 굵고 긴 불 줄기가 한동안 방사된다. 맞는 상대가 그렇게 크게 밀리지 않으므로 히트 수가 많이 나와서 대미지만으로 보면 상당히 좋은 플라즈마 스트라이크이지만 역시 발생이 매우 느려서 콤보로 사용하는데에 상당히 제한적이다. 이 기술을 확실하게 넣을 수 있는 타이밍은 눕기 후의 K공격으로 상대를 띄웠을 경우다. 불기둥은 레버를 아래로 하면 아래, 위로 하면 위로 휘어진다.

플라즈마 필드

연속으로 사용하는 요소만 빼면 가장 좋은 플라즈마 필드라고 할 수 있다. 몸이 거대화 된 채로 가드불능기와 짓밟기, 던지기 등을 사용하는데 당하는 사람에겐 악마처럼 보일 것이다. 어떤 기술들로 때리느냐에 따라서 웬만한 플라즈마 스트라이크보다 더 큰 대미지를 줄 수 있다. 가드불능기인 ↓↘→A부터 시작하는 것이 포인트.

추천연속기



최고의 거본잡기. 상대를 돌려버린 후

찌른다

절대안정 후의 잡기. 상대는 절대적으로 안정을 취할 수 없을 것이다



AB히트

K까지 이어지면 상대방은 공중으로 뜬다



떨어지는 상대에게 A를 선사한 후



플라즈마 스트라이크 발동~



암흑흡임. 블랙홀로 빨려 들어가는 상대가 보이는가

(고어) AB K ─ A ─ 암흑흡입
(고어&루카) ↘K ─ ←K ─ A ─ 폭염투사
(고어&루카) 눕기 ─ K ─ 자이언트 어택 ─ ↓↘→A ─ B ─ ↓↘→A ─ ↘K 3번 ─ A+B

레인



보스 캐릭터인 빌슈타인의 딸. 공주같은 차림새와 외모와는 안 어울리게 거대한 낫을 무기로 사용하며 악녀에 색녀같기도 한 분위기를 풍긴다. 연속기나 공중콤보는 종류도 많지 않고 그렇게 강하지 않지만 엄청난 리치와 파워로 충분히 강한 캐릭터의 대열에 낄 수 있다. 역시 보스의 딸인가!!.

버티컬 스워드나 스피닝 사이츠등 나름대로 쓸만한 필살기는 가지고 있으나 플라즈마 콤보보다도 오히려 위력이나 의존도가 떨어지는 편이다. 플라즈마 스트라이크도 갤럭티컬 스톰은 그런 대로 쓸만하지만 디스트로이 스피어는 어거지로 맞혀야 할 정도로 발생시간이 느려서 거의 쓸모가 없다. 리치를 이용한 특수기와 플라즈마 필드를 적절히 이용하는 것이 전략.

필살기		플라즈마 스트라이크		플라즈마 필드
스피닝 사이즈	↓↙←A	디스트로이 스피어	↓↘→A+B	프리즈 블레이드 B+K
버티컬 스워드	↓↘→A or B or K	갤럭티컬 스톰	↓↙←A+B	
차지 사이즈 알파	A를 누르고 있다가 뗀다			
차지 사이즈 베타	B를 누르고 있다가 뗀다			

기술설명

스피닝 사이즈 몸 앞에서 낫을 돌리는 필살기. 공중콤보나 지상콤보로 다 사용이 가능하지만 대미지는 상당히 작은 편이다. 막혀도 딜레이가 없기 때문에 접근전에서의 체력깎기용이나 견제용으로 사용하는 것이 적당하다. 플라즈마 필드 내에서의 주력기술.

버티컬 스워드 바닥에서 거대한 검모양의 플라즈마가 솟아오른다. 버튼에 따라 거리가 다르며 잘 사용하면 상대방이 접근해 오는데 상당한 어려움을 줄 수 있다. 근접에서 A로 사용하면 손동작과 함께 연속 히트한다. 쓸만한 기술이지만 다운공격판정이 없다는 것이 아쉽다.

차지 사이즈 알파 옆으로 회피한 후 버티컬 스워드의 강화판인 듯한 검을 바닥에서 소환하는 기술.

차지 사이즈 베타 앞으로 돌진하면서 베기를 한다. 공중콤보로는 꽤 타이밍이 어려운 편이고 기습기로 사용할 만한데 막히면 다소의 딜레이가 있으므로 무리하여 사용할 필요는 없다. 레인의 장점인 리치를 오히려 잃게 만드는 기술.

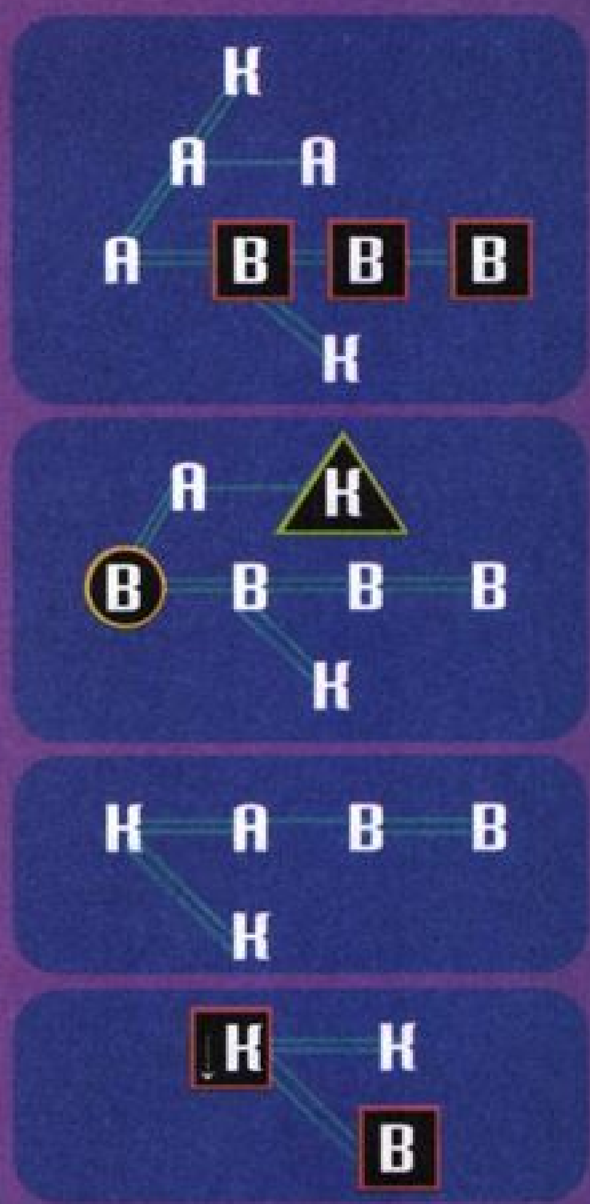
디스트로이 스피어 발생시간이 느려서 히트시킬 기회가 거의 없으며 대미지도 별로다. 맞힐 수 있는 타이밍은 있지만 한 개의 게이지를 소모한다는 것이 오히려 아까운 느낌이 드는 편.

갤럭티컬 스톰 상대방을 별무리의 폭풍에 휘말리게 해서 공중으로 던져버리는 기술. 상당히 멋있는데다가 레인의 띄우기 공격 후 쉽게 들어가므로 주력기술로 추천한다.

플라즈마 필드

상대방이 얼어버리는 공간을 만들어 낸다. 역시 연속으로 사용이 가능하며 공격하기에 따라서 체력을 거의 다 없앨 수도 있다. 먼 거리에서라면 버티컬 스워드로, 가까운 거리라면 스피닝 사이츠를 사용하는 것이 많은 대미지를 준다. 버티컬 스워드를 사용하면서 조금씩 접근하여 스피닝 사이츠로 마무리하는 것이 일반적이다. 필드가 끝난 후 얼어있는 상대에게 다시 플라즈마 필드 히트 가능.

플라즈마 콤보



추천연속기

↓K — K — 갤럭티컬 스톰
ABK — AAA



버티컬 스워드

막강한 리치. 이것이 레인의 가장 큰 무기다

여왕의 강펀치. 웃음소리가 들리는 듯 하지 않은가

↓K. 막기 까다로운 하단공격이다

연속되는 K로 띄우기 공격



플라즈마 스트라이크 발동시작

갤럭티컬 스톰. 히트된 상대는 얼음덩어리가 된다

화려함으로는 거의 최강일 듯

하늘 높이 치솟았던 상대방이 떨어지면서 마무리

디스트로이 스피어. 멋지지만 단지 그뿐



카에테

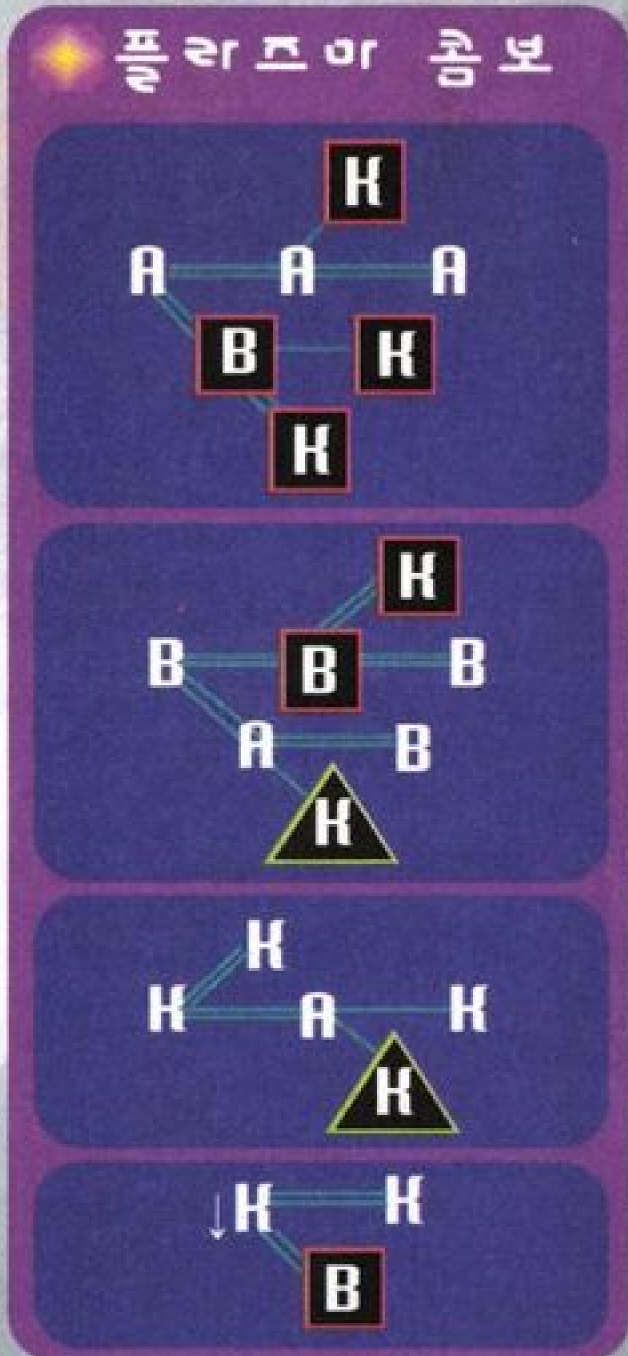


숨겨진 캐릭터인 카에데. 거대한 망치를 사용하며 핫팬츠(?)를 입은 모습이 상당히 귀여운 여자 캐릭터이다. 자세나 무기 등을 볼 때 레인과 같은 캐릭터라고 착각할지 모르지만 콤보체계나 필살기등 모든 면에서 레인과 완전히 다르다. 특히 독특한 플라즈마 콤보는 타의 추종을 불허한다.

무기가 워낙 긴 만큼 리치에 있어서는 레인에 절대 뒤지지 않으며 파워도 마찬가지이다. 단 레인과 비교하자면 플라즈마 스트라이크가 지상콤보, 공중콤보를 구분 안하고 안정적으로 들어가서 레인보다 좋은 캐릭터라고 할 수 있다. 게다가 염룡초래는 다운된 상대에게도 공격을 가하는 것이 가능해서 마무리용으로 사용해준다면 상대방을 허무하게 만드는 것이 가능할 것이다. 그에 비해 필살기류는 쌍신영 외에는 그다지 쓸모가 없는 편이다.

필살기		플라즈마 스트라이크		플라즈마 필드	
일의 술 · 영달	↓↘→A	빙룡초래	↓↘→ A+B	미스테리얼 포스	B+K
이의 술 · 파쇄광륜	↓↘→B	염룡초래	↓↙←A+B		
삼의 술 · 하염축	↓↘→K				
사의 술 · 쌍신영	↓↙←A				

플라즈마 콤보



기술설명

일의 술 · 영달 표창을 던지는 듯한 자세를 취하면서 상대방의 앞에 플라즈마 덩어리를 순간적으로 발생시키는 기술. 맞은 상대는 대미지를 받으면서 일시적으로 가드 불능상태가 되는데 이 때 빠르게 움직인다면 잡기 등의 추가타가 가능하다.

이의 술 · 파쇄광륜 레인의 스피닝 사이츠와 유사한 기술. 판정은 꽤 좋지만 리치는 레인의 기술보다 좀 짧아서 견제기로는 별로 좋지 않다. 대미지도 별로지만 대공기로는 사용할만하다.

삼의 술 · 하염축 망치를 땅에 짚으면서 섬머솔트와 유사한 발차기를 한다. 대공판정과 지상판정을 모두 가지고는 있지만 지상의 판정은 그렇게 좋지 않은 편이다. 대공기로서의 성능은 파쇄광륜보다 좀 좋은 편.

사의 술 · 쌍신영 망치로 내리친 후 분신이 하나 생기면서 추가타를 먹인 후 상대를 띄워 버리는 기술. 이후의 추가타가 맘먹은 대로 무엇이든 가능하므로 카에데로선 상당히 중요한 기술이다. K에서 캔슬되어 들어가므로 상대방의 딜레이에는 이 기술을 주로 사용하는 것이 좋다. 이후의 연속기로는 플라즈마 필드나 플라즈마 스트라이크도 두 가지다 들어간다.

빙룡초래 전진 돌격계의 플라즈마 스트라이크. 몸에 흰색의 용이 휘감기면서 돌진하는데 다단히트된다. 지상콤보나 공중콤보로 다 가능하며 히트 수가 많이 나오면 대미지도 꽤 큰 편이다. 지상콤보로 사용하는 것이 더 큰 대미지를 줄 확률이 높다.

염룡초래 땅으로 들어갔다가 화염에 쌓인 용을 몸주위에 휘감으면서 튀어나온다. 연출도 상당히 멋있고 대미지도 큰 편이다. 게다가 다운공격 판정도 가지고 있어서 쓸모가 많은 기술이지만 지상콤보에서는 히트 수가 많이 나오지 않고 사용한 후에 약간의 빈틈이 생기는 편이다. 공중콤보로 사용하는 것을 권장.



플라즈마 필드

각종 플라즈마 필드중 최고 압권의 기술. 공격당한 상대는 두더지게임에서의 두더지가 되어버린다. A, B, K버튼으로 나오는 구멍을 결정하고 카에데도 A, B, K로 때리는 위치를 결정한다. 완전히 심리전이나 운에 맡기는 플라즈마 필드이지만 4, 5번만 때려도 상당한 대미지를 줄 수 있다. 맞은 대미지는 누적되었다가 필드가 끝날 때 한꺼번에 받게 되는데 얼마나 없어질는지 기대하는 것도 재미있는 일이다.

미스테리얼 포스. 완전히 두더지게임이다

추천연속기

↓K — K — A — 빙룡초래
K — 쌍신영 — 염룡초래


엄청난 망치!


↘A. 맞은 상대가 납작해지는 것이 상당히 코믹하다


↘K. 슬라이딩 태클. 사정거리가 길고 빨라서 기습으로 적당


기본 발차기 K에서


캔슬 쌍신영. 잘 나타나진 않지만 분신술을 사용한다


쌍신영을 맞은 상대는 공중으로 떠버린다

이때를 놓치지 말고 염룡소환!



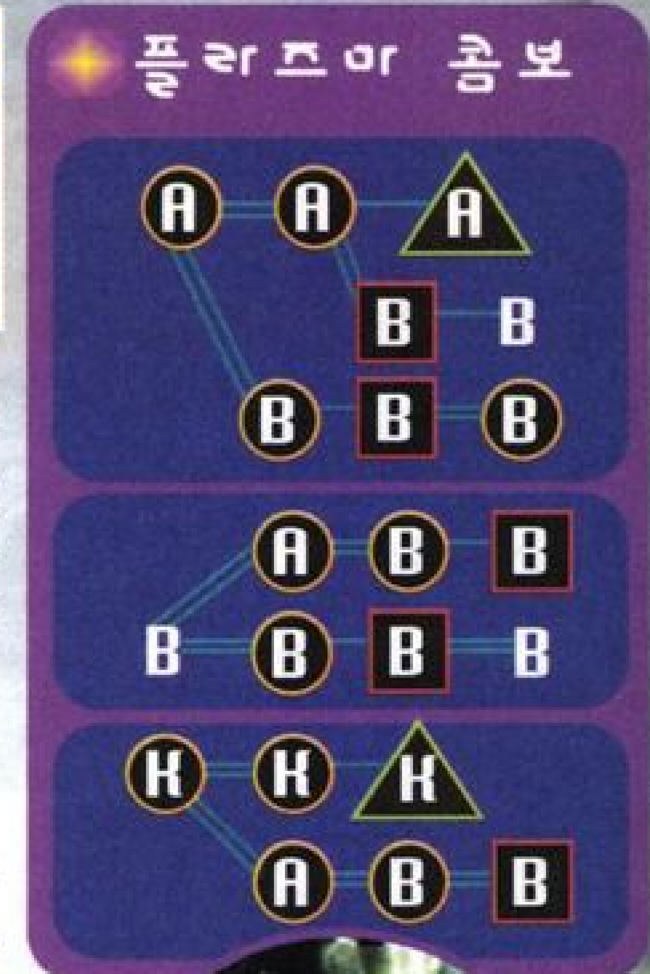


블러드 & 셰이커

블러드와 셰이커는 거의 최강의 캐릭터로 통상기 캔슬 다크 서프라이즈 연속기만으로도 절반 가령의 대미지를 줄 수 있다. 리치도 상당히 긴 편이고 텔레포트와 웨이크 블레이드의 조합으로 상대를 혼란에 빠뜨리기도 쉽다. 플라즈마 스트라이크의 성능에서는 셰이커의 것이 앞선다. 셰이커의 것은 통상기에서 캔슬 연속기가 가능하지만 블러드의 것은 캔슬이 잘 안되고 되더라도 끝까지 연속 히트가 되지 않는다.

필살기		플라즈마 스트라이크		플라즈마 필드
다크 서프라이즈	↓↘→AAA	(블러드) 라이징 토네이도	↓↘→A+B	타임스톱 B+K
웨이크 블레이드	↓↙← A	(블러드) 블러디 블레이드	↓↙← A+B	
이블 스톰	↓↘→K	(셰이커) 머더러 발칸	↓↘→A+B	
텔레포트	↓↘→M or →↓↘M or ↓↙←M or ←↓↙M	(셰이커) 다크네스 암	↓↙← A+B	

플라즈마 콤보



기술설명

다크 서프라이즈 블러드와 셰이커의 주력기로 통상기 캔슬 후 다크 서프라이즈 3연타면 대미지가 거의 절반이다. 리치도 길고 딜레이도 적어서 견제기로도 사용이 가능하다.

웨이크 블레이드 사라졌다가 나타나면서 칼로 베는 기술. 사라질 때의 모습이 텔레포트와 똑같아서 두 기술을 혼용하면 상대가 쉽게 당황한다. 사라질 때 상대의 공격을 흘리므로 상대의 공격 타이밍에 맞추어 사용하자.

텔레포트 사라진 후 임의의 장소에 나타나는 기술. 나타나는 장소는 다음과 같다.

↓↘→M	원래 위치의 앞
→↓↘M	원래 위치의 앞 공중
↓↙←M	원래 위치
←↓↙M	원래 위치의 뒤 공중

나올 때 자신은 상대를 보고 나오므로 거리를 잘 조절하면 상대의 배후를 잡을 수 있다.

블러디 블레이드 연속 베기류의 초필살기. 근거리에서 히트해야지만 연타가 끊어지지 않는다.

머더러 발칸 하단 판정의 초필살기. 통상기 캔슬 후 사용하면 대미지가 크다.

플라즈마 필드

블러드와 셰이커의 플라즈마 필드의 특성은 타임 스톱이다. 히트시 상대는 일정 시간동안 석화되어 마음껏 때릴 수 있다. 히트시의 포즈로 석화되므로 재미있는 광경이 자주 나온다.


도발하다 딱 걸렸다

추천연속기

A — A — B — 다크 서프라이즈
머더러 발칸 or 블러디 블레이드









머더러 발칸





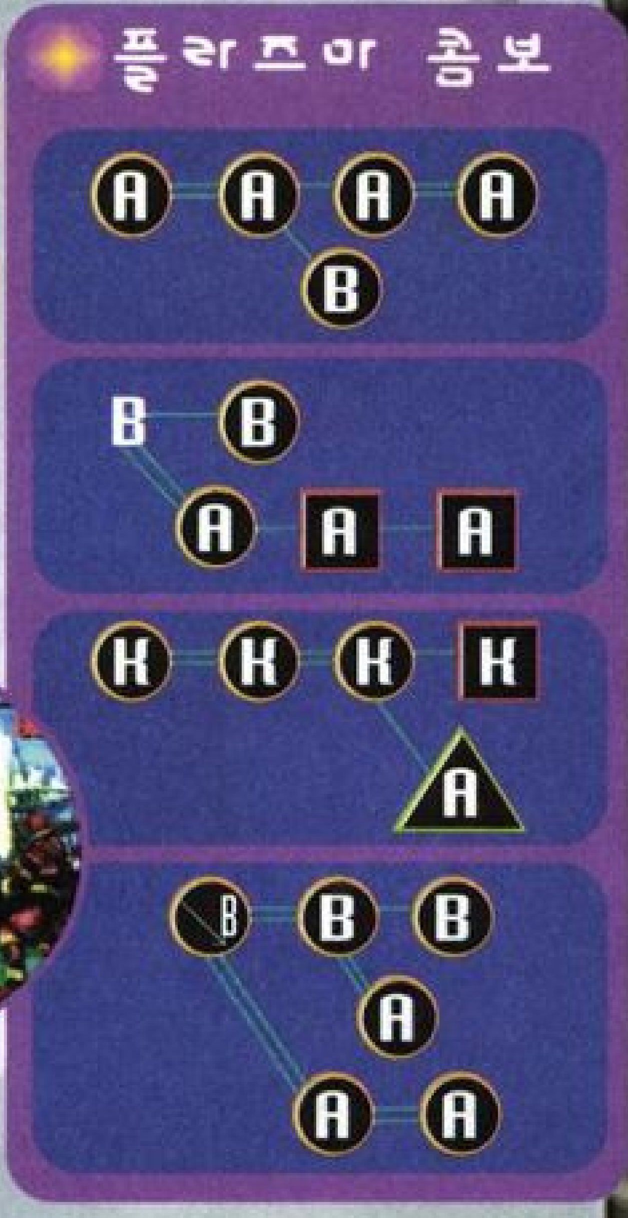
빌슈타인 & G·빌슈타인



빌슈타인과 G·빌슈타인은 단연 파워형 캐릭터이다. 뒤돌리기(←B) 한방만 맞추면 이어지는 연속기로 상대에게 거의 8할의 대미지를 줄 수 있다. 둘의 성능 비교에서는 본체인 빌슈타인보다 G·빌슈타인이 단연 앞선다. 총 3개의 플라즈마 스트라이크 중 2가지가 같지만 G·빌슈타인의 데들리 브레이크의 성능은 거의 최강.

필살기		플라즈마 스트라이크		플라즈마 필드
다크 볼텍스	↓↘→A	(빌슈타인) 다크 볼텍스 엔드	↓↘→A+B	마이티 파워 B+K
브레이즈 스워드	→↓↘ A or B	(빌슈타인) 나이트메어 브레이즈	↓↙← A+B	
기간틱 아머레이드	↓↓↓	(빌슈타인) 기간틱 익스플로전	↓↓ A+B (게이지 3개)	
파이널 빌슈타인	(근접시)→↘↓↙← K	(G·빌슈타인) 데들리 브레이크	↓↘→A+B	
세도우 빌슈타인	←↓↙ K	(G·빌슈타인) 나이트메어 블레이즈	↓↙← A+B	
		(G·빌슈타인) 기간틱 익스플로전	↓↓ A+B (게이지 3개)	

플라즈마 콤보



기술설명

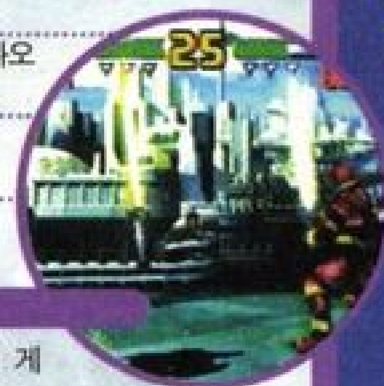
다크 볼텍스 검기가 나오면서 베는 기술로 히트시 상대는 다운된다. 게이지가 없을 때 통상기 캔슬 연속기로 사용하거나 견제기로 사용하기 좋다.

브레이즈 스워드 승룡권 계열의 기술로 A버튼을 사용하면 1번, B버튼을 사용하면 2번 벤다. 특히 A와 B 어느 것을 사용해도 3승시의 모션은 비슷하므로 하강하면서 한번 더 베는 B버튼 사용을 조합으로 심리전을 걸자.

기간틱 아머레이드 슈퍼 아머 계열의 기술로 상대의 공격을 받아도 히트 모션이 나오지 않는다. 즉 상대가 때리건 말건 원하는 공격을 할 수 있다.

파이널 빌슈타인 잡기 기술로 근접시에만 가능하다. 일단 잡으면 3분의 1정도의 대미지를 주고 공중 콤보로 후속타가 가능하다.

세도우 빌슈타인 발동하면 들고 있는 검을 제외하고 빌슈타인이 안 보이게 된다. 검은 보이고 맞으면 나타나고 공격해도 나타난다.



어디 있게?

나이트메어 브레이즈 대미지 절반짜리 초필살기. 공중 콤보로 후속타가 들어가는데 게이지만 다 차 있다면 얼마든지 상대를 빈사상태로 만들 수 있다.

기간틱 익스플로전 게이지 3개를 소모하는 초필살기로 대미지가 크고 후속타도 들어가지만 그렇게 권하고 싶은 기술은 아니다. 오히려 게이지가 아까운 편.

데들리 브레이크 G·빌슈타인을 선택해야 하는 이유가 바로 이 기술이다. 검을 거대화시켜서 상대를 베는데 히트 후의 연속기가 아주 훌륭하고 이 기술 자체만으로도 대미지가 굉장하다. 발생 시간이 빨라서 통상기 캔슬 연속기로도 사용할 수 있다.


마이티 파워 발동

플라즈마 필드

빌슈타인의 플라즈마 필드 특성은 마이티 파워. 플라즈마 필드 안에서 플라즈마 스트라이크를 사용할 수 있으므로 연속기 몇 방이면 상대는 이미 사망.

추천 연속기

←B ─ 나이트메어 브레이즈 ─ ↘BB ─ 데들리 브레이크 ─ 데들리 브레이크
↘플라즈마 필드 ─ ↘BB ─ 데들리 브레이크 ─ 데들리 브레이크



새턴 & 프린스



스타 글래디에이터 최강의 변태 콤비 새턴과 프린스. 이 둘 중에는 새턴이 약간 더 좋다. 프린스의 플라즈마 스트라이크 중 롤링 마이웨이는 잡기 판정으로 성능이 좋지만 트릭 슈퍼볼의 경우는 발생 시간이 늦어 통상기 캔슬 연속기가 성립이 안 된다. 반면 새턴의 것은 둘다 캔슬 연속기가 가능하고 댄스 위드 미가 의외로 공중 콤보로 들어가도 모든 장면이 연출되기 때문에 아주 쓸만한 쾌감 기술.

필살기	플라즈마 스트라이크	플라즈마 필드
요요 콤보 ↓↘→AA	(새턴) 인피니티 요요 ↓↘→A+B	돌 봄버 B+K
아크로배트 콤보 ↓↙← B 연타	(새턴) 댄스 위드 미 ↓↙←A+B	
파이어 크래커 ↓↘→K (점프 중 가능)	(프린스) 트릭 슈퍼볼 ↓↘→A+B	
	(프린스) 롤링 마이 웨이 ↓↙←A+B	

기술설명

요요 콤보 요요를 이용한 공격으로 A버튼을 두 번 누르면 추가타까지 연속기로 들어간다. 이때 공중 콤보가 가능한 높이로 떠오르게 된다.

아크로배트 콤보 하단 판정의 기술로 물구나무를 서서 요요를 바닥에 회전시킨다. 이 때 버튼 연타로 기술 지속 시간을 조절할 수 있다.

인피니티 요요 요요로 하는 난무계 기술. 통상기 캔슬 연속기로 가능하다.

댄스 위드 미 히트시 상대가 새턴과 함께 춤을 추게 된다. 의외로 공중 콤보로도 가능.

롤링 마이 웨이 잡기 기술로 상대를 공 안에 넣고 굴린다.



공 안에 든 것은 사람

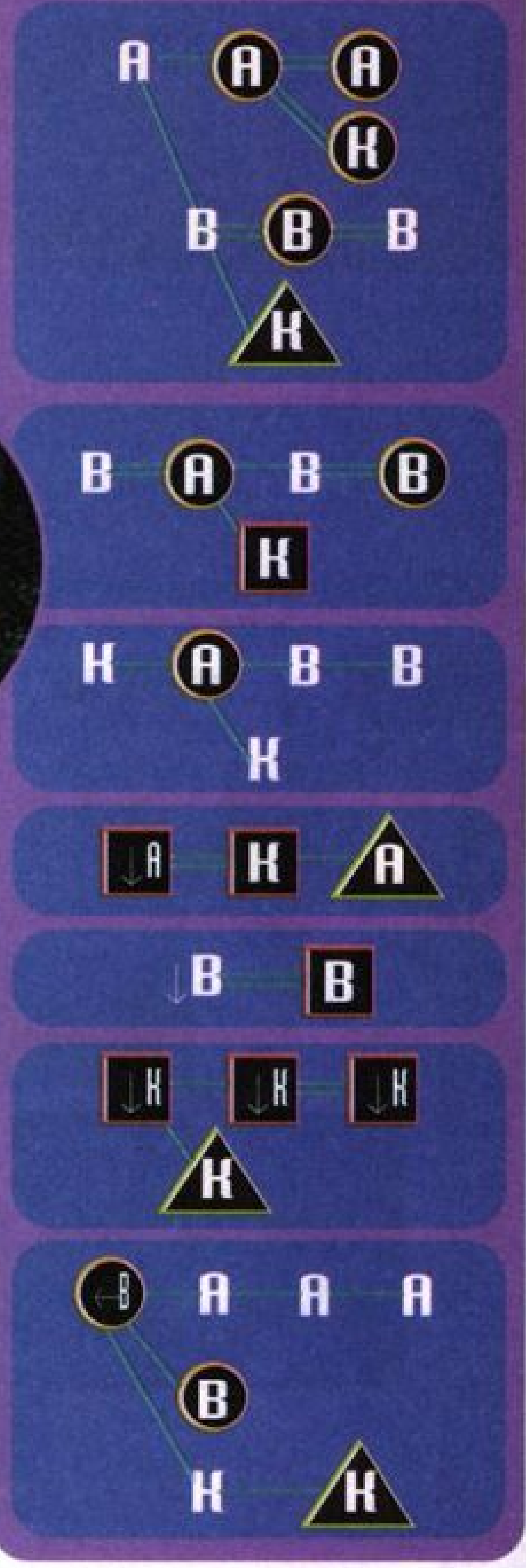


플라즈마 필드

새턴과 프린스의 플라즈마 필드 특성은 인형 폭탄이다. 새턴의 머리와 똑같이 생긴 인형이 공격할 때마다 나와서 폭발한다.

귀염군

플라즈마 콤보



추천연속기

↘K ─ A ─ AAA ─ 러시중 K
요요 콤보 ─ A ─ BBBB
↘KA ─ 인피니티 요요 or 댄스 위드 미



요요콤보



A



A



K



A



댄스 위드 미



댄스 위드 미

플라즈마 스워드

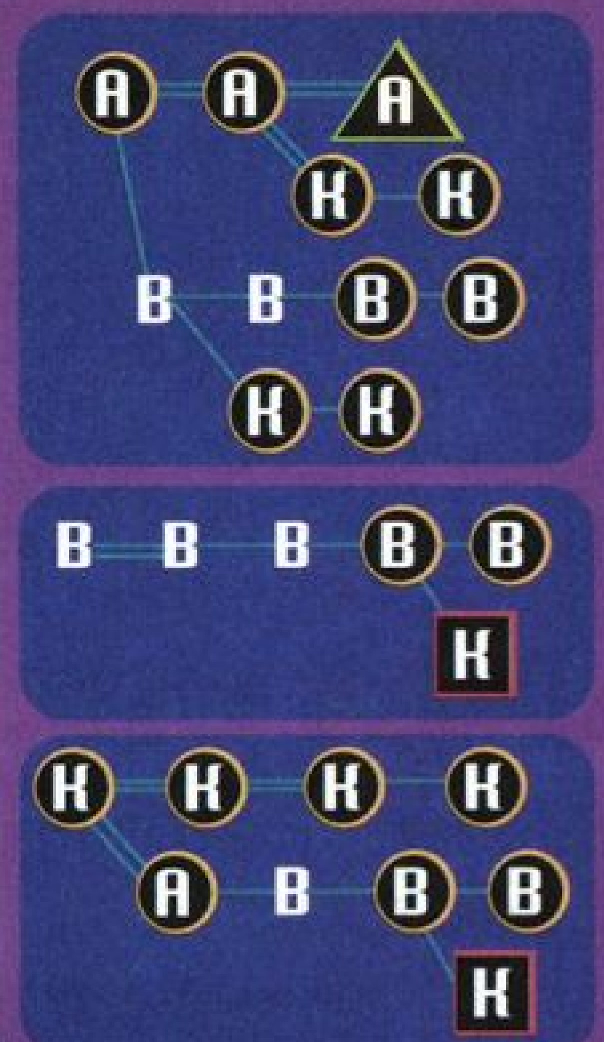
벡터 & 오메가



전작에서 거의 동정급 캐릭터였던 벡터가 최강의 띄우기 기술을 가지고 나타났다. 벡터와 오메가는 이렇다 할 성능 차이가 없다. 둘다 나름대로 플라즈마 스트라이크의 용도가 있어서 어느 쪽을 택해도 사용하기 나름이다.

필살기		플라즈마 스트라이크		플라즈마 필드
빔 바주카	↓↘→A			오토 샷 B+K
로우 빔 바주카	↓↙← A	(벡터) 메가 호라이젠탈 레이저	↓↘→A+B	
호라이젠탈 레이저	↓↘→B (누르고 있는다)	(벡터) 세틀레이트 샷	↓↙←A+B	
로우 호라이젠탈 레이저	↓↙← B (누르고 있는다)	(오메가) 오메가 쇼크 웨이브	↓↘→A+B	
매드 브릿트	→↓↘K	(오메가) 매드 스핀 버스터	↓↙←A+B	
플라잉 드릴	→↓↘K 후 ↓K			

플라즈마 콤보



기술설명

빔 바주카 바주카에서 레이저를 쏘는 장풍계의 기술

호라이젠탈 레이저 눈에서 레이저를 발사한다. 발동 후 버튼을 계속 누르고 있으면 한번 더 발사한다.

매드 브릿트 바디 프레스 계열의 기술. 히트시 상대가 납작해진다. 기술 발동 후 공중에서 어느 정도 방향을 조절할 수 있으므로 상대를 잘 깔아 뭉게보자.

메가 호라이젠탈 레이저 호라이젠탈 레이저의 버전업판. 아주 굵은 레이저를 일정 시간동안 계속 쏜다. 통상기 캔슬 연속기 가능.

오메가 쇼크 웨이브 하단 판정의 기술로 오메가가 바닥을 내리칠 때 생기는 폭염에 타격판정이 있다. 통상기 캔슬 연속기 가능. 공중 콤보로 쓰면 대미지가 아주 작다.



플라즈마 필드

벡터와 오메가의 플라즈마 필드 특성은 오토 샷. A버튼을 누르고 있으면 메가 호라이젠탈 레이저가 계속 나간다. 레버를 이용해서 방향 조절도 가능하다. 바닥에 있는 상대는 레이저를 안 맞으므로 공중에 띄워놓고 레이저를 쏘자.

오토 샷 발동

추천연속기

↘KK ─ ↑P ─ AA ─ 메가 호라이젠탈 레이저 or 매드 스핀 버스터
↘플라즈마 필드 ─ 로우 빔 바주카 × 2 ─ 플라즈마 필드 ─ 로우 빔 바주카 ×2 ─ 플라즈마 필드 ─ 오토샷
배후잡기 ─ 플라즈마 필드 ─ 호라이젠탈 레이저



↘KK



↑P



플라즈마 필드



로우 빔 바주카 × 2



플라즈마 필드



로우 빔 바주카 × 2



플라즈마 필드



오토 샷

젤킨 & 이글



이 두명은 역시 조류답게 공중에서 하는 공격이 많다. 공중에서 대쉬도 가능하고 공중에 머물러 있을 수도 있다. 젤킨은 역시 불사조다운 플라즈마 스트라이크를 사용하지만 의외로 좋지 않다. 그나마 블루 스톰의 경우는 히트시에 연속기로 공중 콤보가 들어가지만 크림슨 피닉스는 발생시간이 느려서 피니시용으로나 사용할만한 기술.

필살기		플라즈마 스트라이크		플라즈마 필드
스카이 자베린	임의의 방향 A+K	(젤킨) 크림슨 피닉스	↓↘→A+B	트랜스 포메이션 B+K
스카이 디스트럭션	↓↘→A	(젤킨) 블루 스톰	↓↙← A+B	
라이징 블레이드	→↓↘ AAA	(이글) 카이저 스카이 디스트럭션	↓↘→A+B	
플라잉	(점프중)↓↘→K	(이글) 저지먼트 페더	↓↙← A+B	

기술설명

스카이 자베린 킹오파 시리즈의 최번개 기술과 흡사한 찌르기 기술. 공중에서 원하는 방향으로 2번 찌르기를 할 수 있다.

스카이 디스트럭션 상대를 독수리 발톱으로 잡아서 땅에 던지는 기술. 상대가 타격기로 맞서지 않으면 반드시 잡힌다.

라이징 블레이드 승룡권 계열의 기술로 A를 입력하는 회수에 따라 3번까지 추가타를 때린다.

블루 스톰 회오리를 이용해서 상대를 공격하는 기술로 히트 후 공중 콤보 추가타가 가능하다.

카이저 스카이 디스트럭션 스카이 디스트럭션의 레벨업 버전. 히트 후 공중 콤보로 추가타가 가능하다.



플라즈마 필드

젤킨과 이글의 플라즈마 필드 특성은 트랜스 포메이션이다. 플라잉 어택의 일종으로 스카이 자베린의 무한사용. 상대가 다운 시에도 타격 판정이 있다.

추천연속기

BB═라이징 블레이드 1격═B═ACC / CA / 라이징 블레이드 3격

BB═라이징 블레이드 1격═BC ═라이징 블레이드 1격═A═ 라이징 블레이드 1격═A═라이징 블레이드 3격



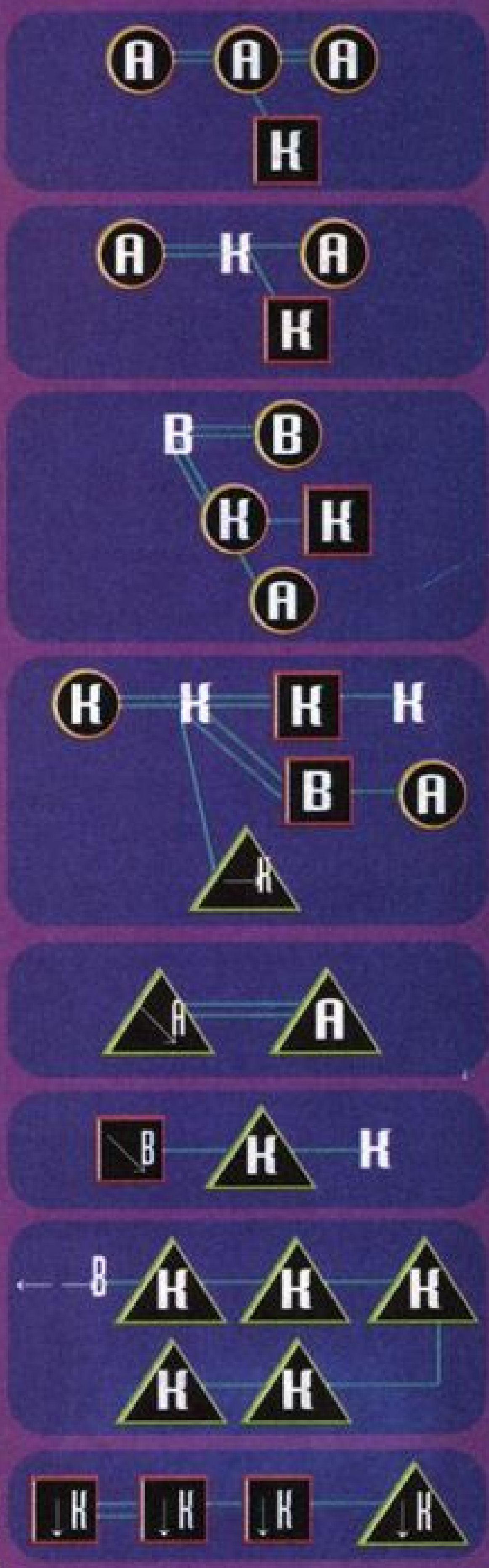
라이징 블레이드 1번

라이징 블레이드 1번

라이징 블레이드 1번

라이징 블레이드 3번 중 12히트

플라즈마 콤보





플라즈마 스워드

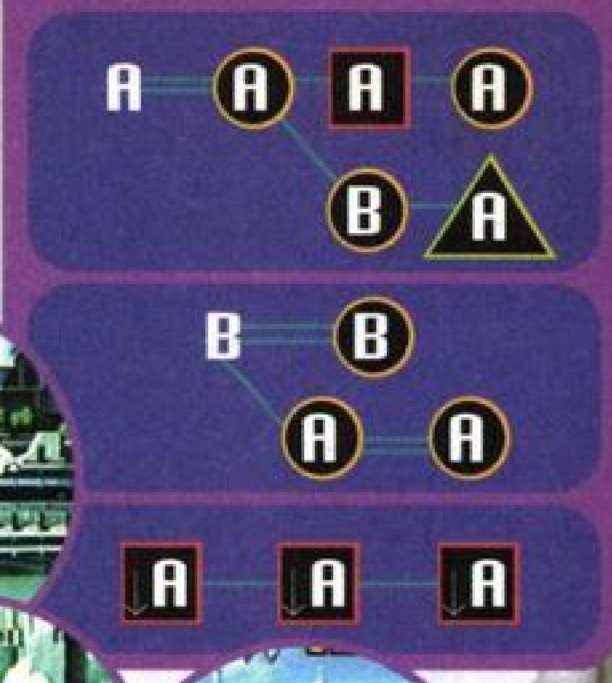
게럴트 & 클레어



긴 리치의 찌르기 공격으로 승부하는 게럴트와 클레어. 찌르기 공격이 주를 이루어서인지 플라즈마 필드를 제외하고는 연속기가 별로 없다. 하지만 일단 플라즈마 필드가 적중하면 버튼 연타만으로 손쉽게 절반 정도의 대미지를 줄 수 있다. 플라즈마 스트라이크는 클레어의 것이 히트 수는 많지만 지나친 전진 때문에 라인이 흐트러져서 끝까지 잘 안 맞는다.

필살기		플라즈마 스트라이크		플라즈마 필드
안타르시아 스톰	↓↘→A 연타 후 B 또는 K	(게럴트) 스파이럴 엔드	↓↘→A+B	버스트모드 B+K
블러디 플라밍고	↓↙←K	(게럴트) 파이널 엑스터시	↓↙← A+B	
플라잉 마타도르	↓↙←A	(크레어) 사우전드 버스트	↓↘→A+B	
덤블링	↓↘→K	(크레어) 스카렛 델솔	↓↙← A+B	
덤블링 킥	덤블링 후 A(오른발이 앞에 있을 때)			

플라즈마 콤보



기술설명

안타르시아 스톰 사무라이 쇼다운의 샤를로트의 기술과 비슷한 전진형 난무계 기술. 처음 찌르기가 히트하면 보통 5히트 콤보 정도가 나온다.

덤블링 킥 마무리를 B로 하면 하단 공격, C로 하면 중단 상단으로 이어지는 2히트 공격이 나간다.

스파이럴 엔드 회피 공격의 일종으로 회피 후 킥을 한다. 단, 오른발을 앞으로 내밀고 있는 상태여야 한다. 왼발이 앞에 있으면 아무 것도 나가지 않는다.

파이널 엑스터시 안타르시아 스톰의 버전업판. 라인이 조금이라도 흐트러지면 허공만 찌르며 전진하게 된다. 또 통상기 캔슬 연속기로 넣어도 2~3히트 정도만 추가가 되고 대미지도 형편없다. 캔슬 연속기 보다는 상대의 허점을 노린 마무리 기술로 좋다.

스카렛 델솔 상대를 공중에 던지고 등을 계속 찌른다. 회피 공격이고 첫 번째 공격만 맞으면 끝까지 히트한다.
파이널 엑스터시와 비슷한 기술인데 여기선 상대를 세워놓고 돌아가면서 옆구리만 찌른다.



추천연속기

↘A ─ A ─ AAA ─ 스파이럴 엔드 or 파이널 엑스터시
↘플라즈마 필드

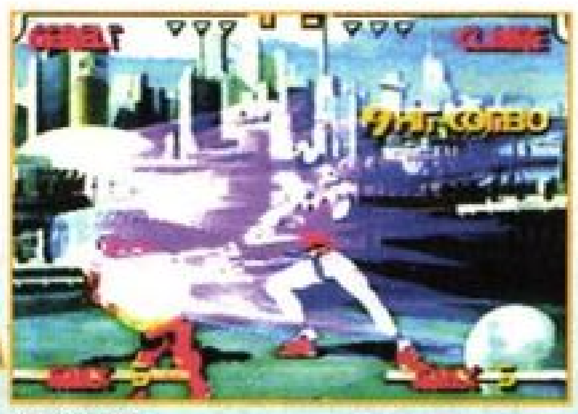












스파이럴 엔드

백호



스피드는 빠르지만 리치가 짧아 대전시에 상당한 어려움을 겪게된다. 도무지 대전 중에 쓸만한 견제기가 없다. 회피기인 백호붕은 이후의 추가공격이 잘 맞지 않는다. 근거리에서 회피하면 라인이 흐트러져서 상대가 가만 있어도 안 맞는 경우가 종종 있다. 하지만 ↘A를 이용한 띄우기가 좋아서 공중 콤보를 하는 재미가 쏠쏠하다.

필살기		플라즈마 스트라이크		플라즈마 필드	
혈조진	↓↙← A	룡선	↓↘→A+B	그레이트 헤이스트	B+K
질풍참	↓↘→B	혈화용진	↓↙← A+B		
백호붕	↓↙←M 후 A or B or K				
백호붕·만	↓↘→M 후 A or B or K				
신뇌습	점프중 ↓ K				

기술설명

혈조진 땅에서 거대한 손톱이 나와서 백호 주위를 둘러싸는 기술. 물론 손톱에 공격 판정이 있다. 판정은 좋지만 범위가 너무 좁아서 통상기 캔슬 연속기로는 사용이 불가능하다. 대공기로는 쓸만하다.

질풍참 하단 판정의 공격. 슬라이딩을 하면서 손톱으로 상대의 다리를 공격한다. 기습용으로 좋은 기술.

백호붕 회피 공격의 일종. 회피 후 A는 중단 2히트 콤보, B는 질풍참, C는 잡기 공격을 한다. A는 히트시 공중 콤보가 들어간다. 그러나 근거리나 원거리에서 회피시 라인이 흐트러져서 회피 후 전용 공격이 잘 맞지 않는다. 거리 조절이 까다로운 기술.

룡선 혈조진의 버전업 판으로 손톱의 크기가 훨씬 거대화된다. 총 4히트의 콤보가 나오고 대미지도 크다. 범위가 넓고 발생시간도 빠르므로 통상기 캔슬 연속기로 사용하자.

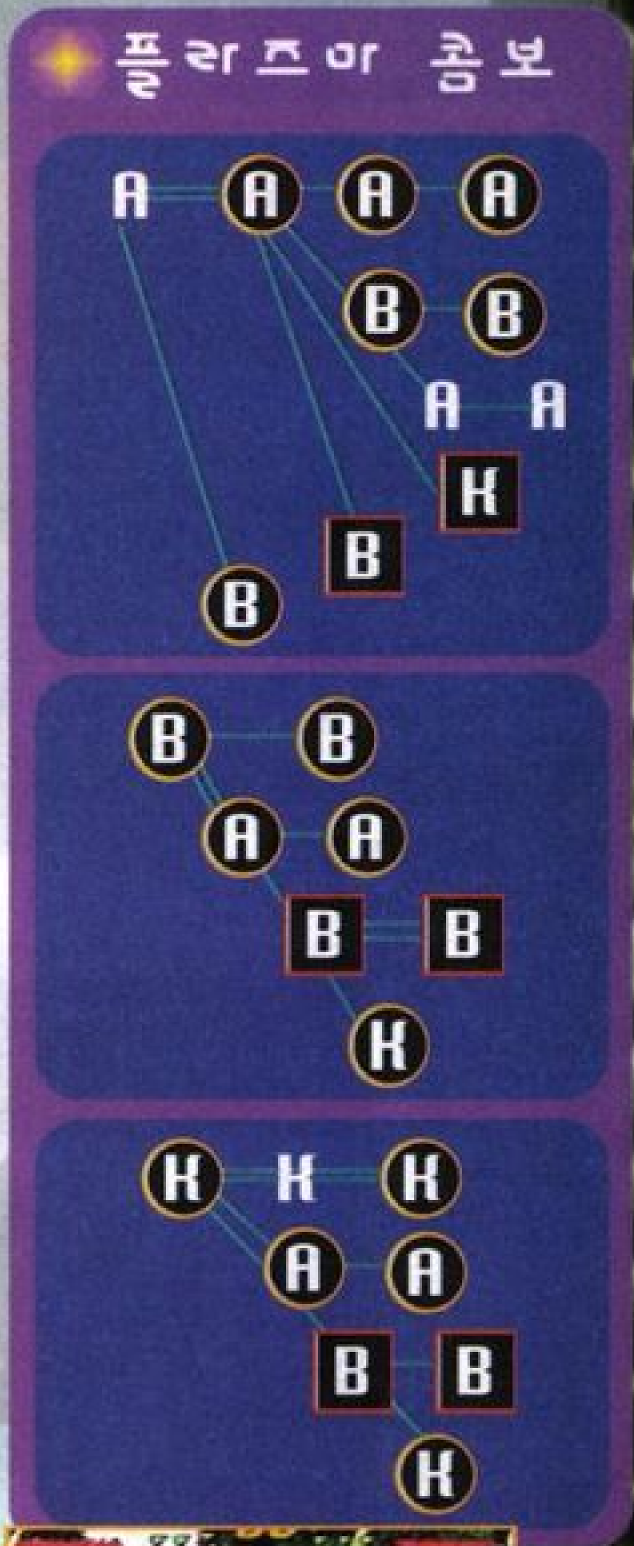
혈화용진 첫 번째 공격이 히트하면 상대를 불로 감싸며 공격한다. 대미지도 크므로 기습용으로 사용하자. 단 발생시간이 느려 통상기 캔슬 연속기로는 불가.



플라즈마 필드

백호의 플라즈마 필드 특성은 그레이트 헤이스트이다. 움직임이 빨라지고 공격을 하지 않으면 보이지 않게 된다. 일단 상대가 구석에 몰리면 통상기로 연타를 넣다가 혈조진으로 마무리하면 공중 콤보로 플라즈마 필드를 히트할 수 있다.

A — KAA — 룡선
A — AAB — 룡선
KAB — 룡선



추천연속기



↘A



A



K



A



B



룡선

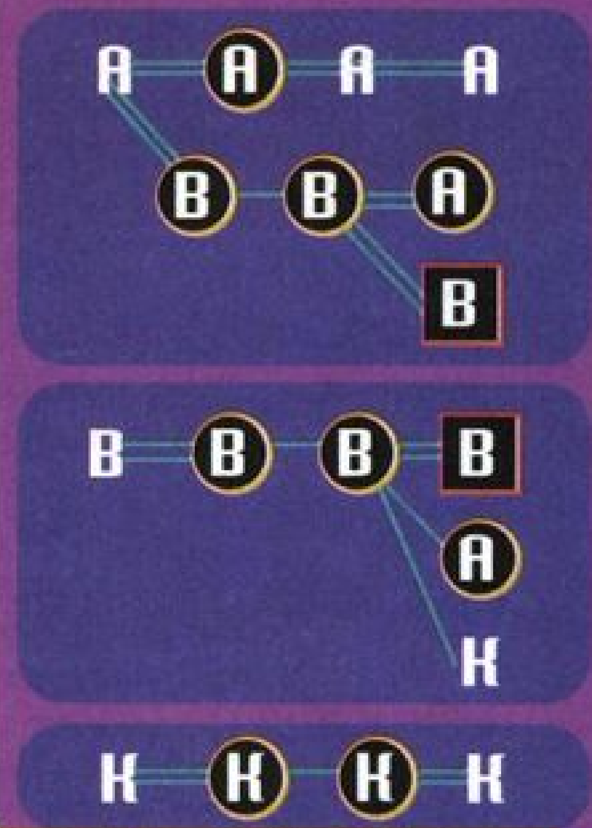


라이온

「플라즈마 스워드」에서 새로 발견된 숨겨진 캐릭터 라이온. 고르는 방법은 캐릭터 선택 화면에서 백호에 커서를 맞추고 ↑, ↓, ←, ←, →, ←, ↑을 입력하면 백호 바로 위에 나타난다. 다른 캐릭터들과는 다르게 같은 라인에 있는 백호와 전혀 다른 캐릭터. 플라즈마 스트라이크는 백호보다 안 좋지만 통상기와 필살기가 굉장히 좋다. 특히 연속기로 들어가는 플라즈마 콤보가 다수 존재하고 ↘A를 사용한 띄우기 후 연속기가 아주 좋다.

필살기		플라즈마 스트라이크		플라즈마 필드	
전신전격	↓↘→A or B or K	대질풍참	↓↘→ A+B	그레이트 헤이스트	B+K
뇌음중	↓↙←K	이순옥	↓↙← A+B		
붕격	↓↙←M 후 A or B or K				
붕격·만	↓↙←M 후 A or B or K				

플라즈마 콤보



기술설명

전신전격 스파의 블랑카의 기술과 흡사하다. 회전하면서 상대를 공격하는데 A버튼을 이용하면 직선, B버튼을 사용하면 약간 포물선, C버튼을 사용하면 큰 포물선을 그리며 날아간다. 발생시간이 빠르므로 통상기 캔슬 연속기로 사용하자. 특히 AAAA 후 캔슬 연속기로 사용하면 좋다.

뇌음중 기합으로 상대를 공격하는 기술로 리치도 짧고 대미지도 적다.

대질풍참 전신전격의 버전업판. 발생시간이 다소 느린 것이 흠이지만 공중 콤보로 사용하면 상당한 대미지를 줄 수 있다.

이순옥 고우키의 순옥살과 비슷한 기술.

플라즈마 필드

백호의 것과 동일.

추천연속기

↘A — A — AAAA — 전신전격
  ↘AA — 대질풍참
하단잡기 — A — AAAA — 전신전격



붕격만 A

전신전격 A

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

PS



포켓 파이터

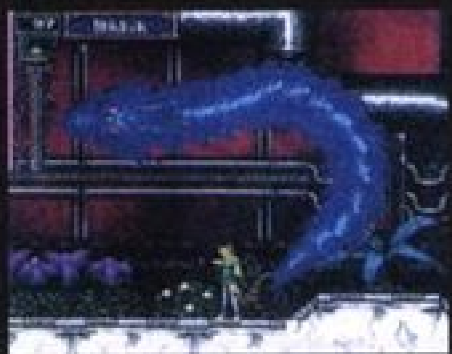


리얼바우트 아랑전설 스페셜

SS



랑그릿사 V



악마성 드라큘라X -월하의 야상곡-

N64



실황 월드사커 월드컵 프랑스'98

★ : 챔프 기대작 표시

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'98년 6월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	6/4	마리의 아뜨리에 플러스	가스트	RPG	3,800엔
		-잘부르그의 연금술사-			
PS	6/4	다이나마이트 사커98	에믹스	스포츠	5,800엔
PS	6/4	T부터 시작하는 이야기	자레코	액션 어드벤처	5,800엔
PS	6/4	크라이시스 시티	타카라	액션	5,800엔
PS	6/4	남코 앤솔로지-1	남코	ETC	5,800엔
PS	6/11	다크메시아어	아틀러스	호러 어드벤처	5,800엔
PS	6/11	K.O 더 · 라이브 · 복싱	알트론	육성 시뮬레이션	5,800엔
PS	★6/11	포켓 파이터	캡콤	대전 액션	5,800엔
PS	6/11	베이스 피쉬맨	사미	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/11	에메루즈 스페셜	타카라	연애육성 시뮬레이션	5,800엔
PS	6/11	킹 오브 파라 2	TEN연구소	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/11	두근두근 온 에어	보톰업	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/18	콤비네이션 프로사커	아크세라	육성 시뮬레이션	5,800엔
		-J리그의 감독이 되어 세계를 제패하자-			
PS	6/18	어나더 메모리즈	어스라스텝	어드벤처	5,800엔
PS	6/18	테마 호스피탈	에레트로닉 · 아츠	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/18	스타☆몬자	GMF	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/18	XI(사이)	SCEI	액션 퍼즐	4,800엔
PS	6/18	크라이시스 비트	반다이	격투 액션	5,800엔
PS	6/18	'98갑자원	마법	고교야구 시뮬레이션	5,800엔
PS	6/25	코로나 워즈	아트딩크	3D 슈팅	6,800엔
PS	6/25	토키 투어링 카 챔피온 쉽	UPSTAR	3D카 액션	5,800엔
PS	6/25	졸업M-학생회장의 화려한 음모-	어스라스텝	연애 어드벤처	6,800엔
PS	★6/25	리얼바우트 아랑전설 스페셜	SNK	대전 액션	5,800엔
		-도미네이티드 마인드-			
PS	★6/25	슬레이어즈 로열	각천서점 · ESP	RPG	5,800엔
PS	%6/25	슈퍼 어드벤처 록맨	캡콤	어드벤처 무비	5,800엔
PS	6/25	하로키티의 큐브데큐트	결책 퍼블리셔즈	퍼즐	4,800엔
PS	6/25	프로레즈 전국전2	KSS	육성 시뮬레이션	5,800엔
PS	6/25	수도 고배틀R(PS · 더 · 베스트)	겐키	레이스	2,800엔
PS	★6/25	더블 캐스트	SCEI	어드벤처	4,800엔
PS	6/25	프지카랏트	타이토	퍼즐	4,800엔
PS	6/25	쵸로Q 마린Q 포트	타카라	배틀 레이스	5,800엔
PS	6/25	마스몬 KIDS	도시바EMI	판타지 시뮬레이션	6,800엔
PS	6/25	실전 파치슬로 필승법-사미레볼루션-	사미	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/25	운하이가시 전설코너	허드슨	어드벤처+시뮬레이션	5,800엔
PS	6/25	헤라클레스의 대모험	비파이스	액션 · RPG	5,800엔
PS	6/25	폭주 데코트라전설	휴먼	3D레이스	5,800엔
PS	6/25	첫사랑 발렌타인 스페셜	패밀리 소프트	연애시뮬레이션	5,800엔
PS	6/25	쉐도우 타우어	프롬 소프트웨어	3D액션형RPG	5,800엔
PS	6/25	히로인 드림2	데프재팬	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/예정	엘프를 사냥하는 사람들2	알트론	어드벤처	미 정
PS	6/예정	체크 메이트	알트론	체스	미 정
PS	6/예정	노수행봉	SBS	슈팅	5,800엔
PS	6/예정	리우 · 세리비	비팩트리	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/예정	하이퍼 시큐리티즈2	팩 · 인 · 소프트	시뮬레이션	5,800엔
PS	6/예정	야상곡	팩 · 인 · 소프트	ETC	5,800엔
SS	6/4	파인드 러브2	다이키	ETC	3,300엔
SS	6/11	월드컵 '98프랑스-로드 투 윈-	세가	스포츠	5,800엔
SS	6/11	에메루즈 · 스페셜	타카라	시뮬레이션	5,800엔
		-사랑과 마법의 학원생활-			
SS	6/18	울트라맨 도감 III	강담사	데이터 베이스	6,800엔
SS	6/18	린다큐브 완결편	아스키	RPG	6,800엔
SS	6/18	캐리오토세!	細田屋코포레이션	액션	4,800엔
SS	★6/18	랑그릿사 V	메사이어	시뮬레이션 · RPG	6,300엔
SS	6/25	게임 베이직 포 세가새턴	아스키	툴	12,800엔
SS	6/25	슈퍼 어드벤처 록맨	캡콤	어브벤처	5,800엔
SS	★6/25	악마성 드라큘라-월하의 야상곡-	코나미	액션	3,800엔
SS	6/25	일본 대표팀의 감독이 되자	세가/에닉스	스포츠 · RPG	6,800엔
		-세계 최초 사커RPG-			
SS	6/25	크로스 탐색 이야기	워프	어드벤처	6,800엔
SS	6/예정	이니셜D-공도최속외전-	강담사	레이스	5,800엔
SS	6/예정	포토젝트X2	코코넛 재팬	슈팅	5,800엔
SS	6/예정	엘프를 사냥하는 사람들2	알트론	어드벤처	미 정
SS	6/예정	솔위스	알트론	어드벤처 · RPG	미 정
N64	★6/4	실황 월드사커 월드컵 프랑스'98	코나미	스포츠	7,800엔
N64	6/예정	대지예몽3D	에테나	ETC	7,800엔



발매순이의 한마디: 세가의 후속기종 드림캐스트의 발표 탓인지는 몰라도 6월달은 PS의 활약이 돋보이는 한달이 될 것 같습니다. PS진영은 중구 난방형으로 퍼즐, 대전 액션, 어드벤처, 슈팅 등 많은 장르의 게임이 등장합니다. 반면 SS는 대작위주의 승부입니다. 린다 큐브 완결편과 랑그릿사 V, 악마성 드라큘라가 가장 대표적인 소프트들입니다. 여전히 침묵을 지키는 N64가 침묵을 깨고 한방 날리는군요. 듣기만해도 소스라치는 최신실황 축구시리즈를 발매합니다. 6월은볼장 다 봤군요.

'98년 7월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	7/2	삼국지5와 파워업 키트	코에이	시뮬레이션	9,800엔
PS	7/2	브리딩 스터드2	코나미	시뮬레이션	5,800엔
PS	7/9	포인터즈 포인트2-	코나미	액션	5,800엔
		-SODOM의 야망			
PS	7/9	알카나 전기 루드	바이	시뮬레이션 보드	5,800엔
PS	7/9	b.l.u.e-레전드 오브 워터-	허드슨	어드벤처	5,800엔
PS	7/9	아가씨 특급	미디어웍스	어드벤처	6,800엔
PS	7/16	도키메키 방과후	코나미	ETC	5,800엔
PS	7/16	불꽃	마법	시뮬레이션	4,800엔
PS	7/23	3D격투 세클	아스키	3D격투	5,800엔
PS	7/23	실황 파워프로야구'98개막판	코나미	스포츠	5,800엔
PS	7/23	전일본 여자 프로레스 여왕전설	TEN연구소	대전격투	5,800엔
		-꿈의 대항전-			
PS	7/23	실루엣 미라쥬	트레저	액션	5,800엔
PS	7/23	센티멘탈 저니	반프레스토	연애 보드	6,800엔
PS	★7/30	스타오션-더 세컨드 스토리-	에닉스	RPG	6,800엔
PS	7/30	헬로 찰리	에닉스	액션	5,800엔
PS	7/30	안젤리크 듀엣	코에이	시뮬레이션	7,800엔
PS	7/30	폭주 형제 레츠&고!!	자레코	레이스	5,800엔
PS	7/30	유혹 오피스 연애과	타카라	연애 육성 시뮬레이션	5,800엔
PS	7/30	비밀결사Q	라이트 스텝	시뮬레이션	5,800엔
PS	7/하순	SKI AIR MIX	카드	스포츠 액션	4,800엔
PS	7/예정	ZIG ZAG BALL	UPSTAR	액션	5,800엔
PS	7/예정	DIABLO	일렉트로닉 · 아츠	RPG	5,800엔
PS	7/예정	신세기 에반게리온	가이낙스	어드벤처 마작	6,800엔
PS	★7/예정	사립 저스티스 학원	캡콤	대전 액션	미 정
PS	7/예정	개절을 안고서	SCEI	액션	5,800엔
PS	7/예정	파이어 파닉-마크의 레스큐 대작전-	SCEI	액션	5,800엔
PS	7/예정	래피드 레이서	SCEI	레이스	5,800엔
PS	7/예정	고지라-트레딩 배틀-	동보	ETC	6,800엔
PS	7/예정	히토비쿠	토미	액션	5,800엔
PS	7/예정	프린세스 메이커 포켓 대작전	나인라이브스	퍼즐 액션	4,800엔
PS	7/예정	레이크 마스터즈2	다즈	스포츠	5,800엔
PS	7/예정	울트라 맨 티가&울트라 맨 다이나	반다이	3D액션	5,800엔
PS	7/예정	경 낚시	팩 · 인 · 소프트	RPG	4,800엔
PS	7/예정	에비카 · 스테라	휴먼	시뮬레이션RPG	미 정
PS	7/예정	볼 브레이커 비스트	휴먼	어드벤처	미 정
PS	7/예정	드림 · 제네레이션-사랑?일?-	메사이어	시뮬레이션	6,300엔
SS	7/2	어나더 · 메모리즈	스타라트메리	어드벤처	5,800엔
SS	7/2	세가 에이지	세가	슈팅	3,800엔
SS	★7/9	포켓 파이터	캡콤	격투 액션	5,800엔
SS	7/9	코드 R	크인테트	레이싱 어드벤처	6,800엔
SS	7/9	아가씨 특급	미디어웍스	어드벤처	6,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
SS	7/16	DRUID-어둠속의 추적자-	코에이	어드벤처	6,800엔
SS	7/16	DEEP FEAR	세가	어드벤처	5,800엔
SS	★7/23	루나2	각천서점/ESP	RPG	6,800엔
SS	7/23	소닉 잼(세가 새턴 콜렉션)	세가	액션	2,800엔
SS	7/23	코나미 앤틱스	코나미	ETC	미 정
SS	7/30	안젤리크 듀엣	코에이	시뮬레이션	7,800엔
SS	7/예정	와쿠와쿠 몬스터	일트론	육성 퍼즐	5,800엔
SS	7/예정	이기씨를 노려라	크리스탈 비전	어드벤처	6,800엔
N64	★7/10	스타솔저 -배니싱 어스-	허드슨	슈팅	6,800엔
N64	★7/14	F제로 X	닌텐도	레이스	6,800엔
N64	7/16	올림픽호케 나가노98	코나미	스포츠	6,800엔
N64	★7/17	슈퍼로봇 스피릿츠	반프레스토	액션	7,800엔
N64	7/23	리쿠가키드	코나미	액션	6,800엔
N64	7/예정	초로Q64	타카라	레이스	6,800엔
N64	7/예정	64트럼프 콜렉션	보톰업	ETC	미 정

발매순이의 한마디 7월달 PS와 SS는 여름 성수기를 사이에 두고 커다란 충돌이 예상됩니다. 신세대 변태 게임 포인비즈. 포인터 올리막기로 정평이 나 있는 도키메키 메모리얼의 최신작 도키메키 방과후(사실 이제는 두근거리지도 않네요), 세세스 모드의 승리 실황 '98 등 완전히 PS진영은 '코·나·미' 이 세 글자로 굳힌 것 같습니다. 반면 SS는 명작 루나2만을 바라보는 식이 되어 버렸습니다. 완전히 뭐 쫓던 개 지붕쳐다보는 격이 되고 말았습니다. N64는 2달 연속 대작을 터뜨리고 있습니다. 지상 최고의 고 난이도 슈팅게임인 스타 솔저와 7년만에 재등장하는 F제로. N64가 그동안 많이 굶주렸나 봅니다 자 모두 파이팅

'98년 8월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	8/6	드래곤 스피드-최종진화 형태-	자레코	배틀 시뮬레이션	5,800엔
PS	8/27	아스트로노카	에닉스	ETC	6,800엔
PS	8/27	댄싱 블리드	코나미	ETC	미 정
PS	8/예정	트랜스 포트 타이쿤3D	언바런스	시뮬레이션	5,800엔
PS	8/예정	두근두근 프리티리그	액싱	육성 시뮬레이션	5,800엔
PS	8/예정	킹 오브 브로링2	코코넛 재팬	스포츠	미 정
PS	8/예정	그랜드 세프트 오토	일본시스컴	액션	6,800엔
PS	8/예정	리스트 레포트	쇼우에이 시스템	3D액션 어드벤처	5,800엔
PS	8/예정	쾌속천사	테크노소레이유	액션	5,800엔
PS	8/예정	홍몽-화성의 기억-	반프레스토	액션·RPG	6,800엔
PS	8/예정	벡셀드로프	휴먼	액션	4,800엔
PS	8/예정	신의소녀 탐색단	휴먼	어드벤처	미 정
SS	8/예정	루팡3세-피라미드에 뛰어난 자-	아스믹	액션	5,800엔
N64	★8/1	포켓몬스터디움	닌텐도	ETC	6,800엔
N64	8/하순	레이싱블즈	어클레임 재팬	액션	미 정

발매순이의 한마디: PS와 SS는 개소주를 한번 먹어야 될 것 같습니다. PS는 풍요속의 빈곤, SS는 완전히 바보가 되어 버렸습니다. SS는 더 이상 서드 파티들이 게임을 만들 돈이 없나 봅니다. 자 돈 거둡시다. 불쌍한 이 두 메이커를 위해 불우이웃 돕기를 하자 그말입니다. N64는 대망의 포켓몬스터디움이 발매됨으로서 3개월 연속 쌍아온 신뢰도를 굳히는군요. N64만세입니다. 재미있는 여름을 보내기는 다 틀린것 같군요. 자 모두 게임기 팔아서 피서나 갑시다.

발매 미정 소프트

기종	게임명	회사명	장르	가 격
PS	신격투(가칭)	코나미	격투 액션	미 정
PS	★던전 & 드래곤즈 콜렉션	캡콤	액션	5,800엔
PS	콘트라 리거시 오브 워	코나미	액션	5,800엔
PS	★도키메키 메모리얼 2(가칭)	코나미	시뮬레이션	미 정
PS	도키메키 메모리얼 드라마 시리즈 VOL3	코나미	어드벤처	미 정
PS	돌핀드림	코나미	ETC	미 정
PS	환상수호전 2	코나미	RPG	미 정
PS	보톰 오브 더 나인스	코나미	스포츠	미 정
PS	볼트 온 아스트라이	허드슨	액션	미 정
PS	우주기동 VANARK	아스믹	어드벤처	미 정
PS	얼프레이드 기어	아스믹	시뮬레이션	미 정
PS	★드래곤퀘스트 Ⅶ	에닉스	RPG	미 정
PS	★데뷰21	NEC인터채널	액션	미 정
PS	숲의 왕국	아스믹 에스	시뮬레이션 RPG	미 정
PS	리얼 로봇 전선	반프레스토	시뮬레이션 RPG	미 정
PS	점프 카드	NEW	액션	미 정
PS	철도왕-싸워라 캡슐 몬스터-	코나미	액션	미 정
PS	아이나	이미지니어	시뮬레이션	미 정
PS	NHL오픈아이스(가칭)	게임 뱅크	스포츠	3,800엔
PS	배틀 스포츠	어클레임 재팬	스포츠	5,800엔
PS	화성이야기	아스키 RPG	미 정	
PS	배틀 얼라이언스	반프레스토	액션	5,800엔
PS	메탈 트레드	반다이 비주얼	액션	5,800엔
PS	블레스테른비면(가칭)	허드슨	액션	미 정
PS	매직 더 게더링	어클레임 재팬	테이블	5,800엔
PS	프로젝트 카오스	사이버테크	RPG	미 정
PS	와일드 매치 골프	룸X	스포츠	5,800엔
PS	기갑병 G-1	경담사	액션	미 정
PS	★중장기병 발켄 2	메사이아	슈팅	미 정
PS	마도도시 엘피스	반프레스토	어드벤처	미 정
PS	월드오브 아스트라이	허드슨	RPG	미 정
PS	AZITO 2	반프레스토	시뮬레이션	5,800엔
PS	레이맨 2	UBI소프트	액션	미 정
SS	몬스터메이커	NEC인터채널	시뮬레이션	6,800엔
SS	던전& 드래곤 콜렉션	캡콤	액션	5,800엔
SS	환상수호전	코나미	RPG	3,800엔
SS	워즈	쇼우에이시스템	RPG	6,800엔
SS	모나카의 성	파이오니아LDC	액션 RPG	6,800엔
SS	드래곤 나이트	엘프	시뮬레이션	미 정
SS	다비스타리온	아스키	스포츠	미 정
SS	콘트라 리거시 오브 워	코나미	슈팅	미 정
SS	SNK펜 콜렉션 아랑전설편(가칭)	SNK	격투 액션	미 정
SS	바이오 하자드2	캡콤	ETC	미 정
SS	도키메키 메모리얼 드라마 시리즈 VOL3	코나미	어드벤처	미 정
SS	시뮬레이션 RPG 만들기	아스키	ETC	5,800엔
SS	환상의 물고기	소프트 오피스	시뮬레이션	미 정
SS	X2	캡콤	슈팅	5,800엔
SS	TFX	이미지니어	시뮬레이션	미 정
SS	디스크 스테이션 새턴	콤파일	ETC	1,980엔
SS	마도이야기	콤파일	RPG	5,800엔
SS	MVP베이스 볼 96	데이터 이스트	스포츠	미 정
SS	★마블 슈퍼 히어로즈 VS스트리트 파이터	캡콤	격투 액션	미 정
SS	드래곤 나이트 4	NEC	시뮬레이션	미 정
SS	3D슈팅 액션 코브라 더 사이코건	타카라	슈팅	5,800엔
SS	하드 오브 다크니스	세가	시뮬레이션	미 정
SS	레이맨 2	UBI소프트	액션	미 정
SS	판타지 어스	세가	RPG	미 정
SS	마스터 오브 몬스터즈	시스템 소프트	시뮬레이션	미 정
SS	스타트링 오딧세이 Ⅰ-블루 에볼루션-	레이포스	RPG	미 정
SS	스타트링 오딧세이 Ⅱ-마룡 전쟁-	레이포스	RPG	미 정
SS	스타트링 오딧세이 Ⅲ-미레니엄 성전-	레이포스	RPG	미 정
SS	모터 크로스	코코넛재팬	레이스	미 정
SS	데들리 스카이	코코넛재팬	슈팅	미 정
SS	둠(DOOM)	소프트 뱅크	3D슈팅	미 정
N64	악마성 드라큘라 3D(가칭)	코나미	3D액션	미 정
N64	엘테일(가칭)	이미지니어	퍼즐	6,980엔
N64	초시공 나이터 프로야구 킹2	이미지니어	스포츠	6,980엔
N64	파이팅컵	이미지니어	액션	6,980엔
N64	울트라 동키콩(64DD전용)(가칭)	닌텐도	스포츠	미 정
N64	닌타마 란타로우 컬쳐브레인(가칭)	컬쳐브레인	퍼즐	미 정
N64	브레이더 언드베일	켐코	슈팅	미 정
N64	하이브리드 헤븐(가칭)	코나미	액션·RPG	미 정
N64	캐비리 배틀3000	일본 시스템 서플라이	시뮬레이션	미 정
N64	동키즈 퀘스트(가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	심시티 64(64DD전용) (가칭)	닌텐도	시뮬레이션	미 정
N64	정글대제(가칭)	닌텐도	어드벤처	미 정
N64	★슈퍼마리오 RPG 2 (64DD전용)(가칭)	닌텐도	RPG	미 정
N64	★슈퍼마리오 64(64DD전용)(가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	젤다의 전설64(가칭)	닌텐도	액션·RPG	미 정
N64	피카츄 겐키데츄(가칭)	닌텐도	ETC	미 정
N64	파이어엠블렘64(가칭)	닌텐도	시뮬레이션·RPG	미 정
N64	포켓몬스냅	닌텐도	ETC	미 정
N64	보디하베스터(가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	★마더3(64DD전용)(가칭)	닌텐도	RPG	미 정
N64	김전일 소년의 사건부	허드슨	어드벤처	미 정
N64	마리오 페인트64(64DD전용)	닌텐도	ETC	미 정

최강의 중독성을 자랑하는 전략시뮬 명작!

히어로즈 오브 마이트 앤 매직 3: 아마게돈스 블레이드

한번 시작하면 손을 뗄수 없는 이상한 중독성의 명작게임



Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade

장르: 전략시뮬레이션
제작사: 뉴월드컴퓨팅
유통사: 메디아소프트
시스템 사양: 펜티엄 2 233 / RAM 32MB
공략 사양: 펜티엄 3 1G / RAM 256MB / 레이드온

미션팩+오리지널 CD를 한방에 2장 얻는다



※ 본 게임은 확장팩 정품과 히어로즈 3 원본 정품 CD(총 2개)로 구성되어 있습니다.

※ 이 게임은 윈도우 2000과 윈도우 XP에서 인증이 100% 되지는 않습니다(이런 OS를 가지고 있어 인스톨이 안되시는 분은 윈도우 98, ME, SE에서 게임을 설치해서 즐겨주시기 바랍니다).

■ ■ ■ 그 특유의 중독성과 판타지 풍의 화려한 그래픽, 아름다운 음악으로 수많은 게이머들의 밤잠을 설치게 했던 히어로즈 오브 마이트 앤 매직(Heroes of Might and Magic: 이하 히어로즈)은 최근 네번째 시리즈인 히어로즈 4가 나올 정도로 꾸준한 사랑을 받으며 턴제 전략 시뮬레이션의 대명사로 자리를 굳혔다. 히어로즈시리즈 중 세번째인 히어로즈3의 첫 확장팩이 바로 아마게돈스 블레이드(히어로즈3: Armageddon's Blade 이하 아마게돈 블레이드)로 새로운 종족인 정령의 성 컨플럭스가 등장해 전작보다 더한 재미와 중독성을 보여준다.

■ 글| 박진희 Kerrigan@hitel.net ■ 구성책임| 이종우 기자 Kazer@powerzine.com

일단 한번 따라하며 배워보자

❶ 메인메뉴에서 새 게임을 선택한다. 하나의 지도에서 컴퓨터를 상대로 플레이하는 싱글 시나리오, 핫시트(Hot seat), TCP/IP등을 통해 다른 게이머들과 함께 플레이 할 수 있는 멀티 플레이어, 스토리를 토대로 여러 개의 싱글 시나리오가 묶여있는 형태인 캠페인, 그리고 게임을 익힐 수 있는 튜토리얼의 네가지 게임 형태 중 한가지를 선택할 수 있다. 필자는 싱글 시나리오를 선택해서 Crimson and Clover 지도를 보통난이도로 놓고 시작 성과 영웅은 새로 추가된 종족인 컨플럭스와 모네레, 보너스는 아티팩트를 골랐다(박스 참조).

메인메뉴



❶ **새 게임(New Game):** 새로 게임을 시작한다. 새 게임은 하나의 지도에서 컴퓨터를 상대하는 싱글 시나리오(Single Scenario), 다양한 형태로다른 게이머들과 함께 플레이 가능한 멀티플레이(Multiplay), 하나의 스토리를 바탕으로 여러 싱글 시나리오가 연결되어 있는 캠페인(Campaign), 실전을 통해 게임의 시스템을 익히게 해 주는 연습게임(Tutorial) 등으로 구성되어있다.

❷ **게임 불러오기(Load Game):** 저장했던 게임을 불러온다.

❸ **최고 점수(High Score):** 게임을 끝내고 받은 점수와 점수에 따른 등급, 순위를 싱글/캠페인별로 확인할 수 있다.

❹ **제작자(Credits):** 게임 제작자들의 이름을 보여준다.

❺ **끝내기(Quit):** 게임을 종료하고 윈도우로 나간다.

히어로즈의 백미 - 싱글 시나리오와 멀티플레이



싱글 시나리오 혹은 멀티플레이를 즐기기 위해서 가장 처음에 보게 될 화면이 이 시나리오 선택 화면이다. 이 화면에서는 플레이 할 지도(즉 하나의 시나리오)를 선택할 수 있으며, 게임의 난이도와 뒤쪽에서 다시 설명할 고급옵션을 조정할 수 있다.

❶ **지도 크기:** 지도를 크기별로 분류해서 보여준다. 지도의 크기는 소(S, 36×36), 중(M, 72×72), 대(L, 108×108), 최대(XL, 144×144)의 네 종류가 있다.

❷, ❻ **시나리오 이름:** 시나리오의 이름을 표시한다.

❸ **국가의 수:** 전체 국가의 수 / 플레이어가 선택 가능한 국가의 수를 나타낸다. 전체 국가의 수는 총 8국가까지 존재할 수 있다.

❹ **지도 크기 표시:** 현재 선택한 지도의 크기를 표시한다.

❺ **지도 종류 표시:** 방패표시가 된 지도는 원본인 에라시아의 부활(히어로즈3 :Restoration of Erathia)만 있어도 플레이 가능한 지도이며, 칼표시가 된 지도는 아마게돈 블레이드가 있어야 플레이 할 수 있는 지도임을 표시한다.

❼, ⓬ **승리조건:** 게임에서 승리하기 위한 조건을 보여준다.


모든 적군 격퇴: 모든 적을 물리쳐야 승리. 가장 일반적인 승리조건


영웅 격파: 적의 특정 영웅을 제거 또는 모든 적을 물리치면 승리


마을 점령: 특정 도시를 점령하면 승리


몬스터 퇴치: 특정 몬스터를 퇴치하면 승리


성궤 건물 건설: 성궤를 찾아 성에 성궤 건물을 건설 또는 모든 적을 물리치면 승리


모든 광산 점령: 지도내의 모든 광산을 점령하거나 모든 적을 물리치면 승리


자원 축적: 특정한 자원을 일정량 이상 모으면 승리.


아티팩트 수송: 특정 아티팩트를 일정한 장소로 이동시키면 승리.


아티팩트 확보: 특정 아티팩트를 획득하거나 모든 적을 물리치면 승리


유닛 서식지 모두 점령: 지도내의 모든 유닛 서식지를 점령하거나 모든 적을 물리치면 승리


유닛 축적: 특정 유닛을 일정 수 이상 모으면 승리.

❽, ⓭ **패배조건:** 게임에서 패배하게 되는 조건을 표시한다.

a. 모든 마을과 영웅 상실: 가장 일반적인 패배조건. 모든 마을과 영웅을 잃게 되면 게임에서 지게된다

b. 시간초과: 정해진 기간 내에 승리조건을 만족하지 못하면 패배하게 된다

c. 영웅상실: 특정 영웅이 전투에서 지거나 도망가면 패배하게 된다

d. 마을상실: 특정 도시를 적에게 빼앗기면 패배하게 된다.

❾ **사용 가능한 시나리오 표시:** 플레이 가능한 시나리오의 전체목록을 보여준다(단축키 ⟨S⟩).

❿ **무작위 지도:** 컴퓨터가 임의대로 지도를 생성한다. 지도의 크기, 플레이어의 수, 몬스터의 세기, 지형 특성등을 조절해서 지도를 생성할 수 있다(단축키 ⟨R⟩).

⓫ **시나리오 설명:** 선택한 시나리오의 스토리를 보여준다.

⓮, ⓯ **연합과 적 표시:** 아군과 적군의 수와 상징 깃발의 색을 표시한다.

⓰ **플레이어 난이도:** 게임의 난이도를 설정한다. 난이도는 쉬움, 보통, 어려움, 매우 어려움, 불가능의 다섯단계로 나누어지며 난이도가 높을수록 아군의 자원의 양이 줄어들고, 컴퓨터의 AI가 좋아진다.

⓱ **고급 옵션 보기:** 지도를 좀 더 자세하게 조정 가능한 옵션으로 들어간다. 고급 옵션에서는 각 플레이어의 깃발 색, 핸디캡, 턴 지속시간과 함께 시작 도시, 영웅, 보너스등을 조절할 수 있다(단축키 ⟨A⟩).

⓲ **시작:** 게임을 시작한다.

⓳ **돌아가기:** 새 게임 화면으로 돌아간다(단축키 ⟨esc⟩).

게임이 시작되고 화면 중앙에 컨플럭스 성과 영웅이 보인다. 영웅을 클릭해서 성 안으로 이동하자. 영웅을 이동시키기 위해서는 가고자 하는 곳에 마우스 커서를 갖다 대고 다시 한번 클릭(단축키 ⟨M⟩)하면 된다. 이동 가능한 곳은 말표시가 나타나고, 녹색띠로 길이 표시된다. 빨간띠는 그 길로는 이번 턴 안으로 갈 수 없다는 뜻이고, 말 위에 표시되는 숫자만큼의 턴이 지나야지 이동할 수 있다는 것을 의미한다. 영웅을 이동시키지 않고 성의 내부만을 보고 싶다면 성 위에 커서를 갖다 대고 더블클릭하면 된다(박스 참조).

게임화면



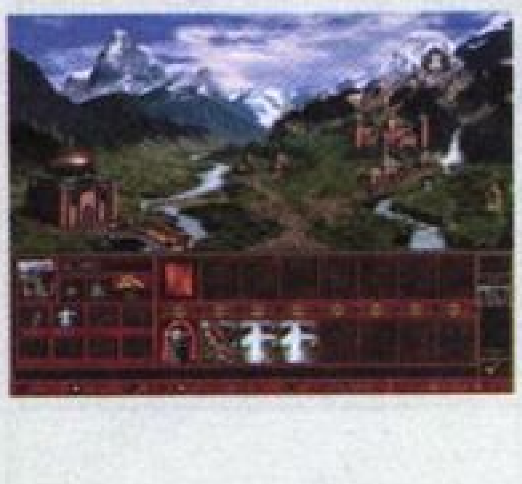
❶ **모험지도:** 세계지도상에서 현재 선택한 부분을 보여준다(붉은색 테두리 안).
❷ **도시:** 영웅과 유닛을 고용하고 자원을 모으는 가장 기본적이자 중요한 역할을 하는 곳이다. 깃발의 색으로 소유한 국가를 알 수 있다. 자세한 내용은 도시 편을 참조.
❸ **영웅:** 지도를 탐험하고 자원을 획득하며 유닛으로 전투를 하는 행동은 영웅을 통해 이루어진다. 자세한 내용은 영웅 편을 참조.
❹ **자원:** 영웅과 유닛을 고용하고 건물을 건설하는데 소요되는 것이 자원이다. 자원은 이렇게 지도상에 떨어져 있는 것을 획득하거나 광산을 소유하는 형태로 습득 가능하다.
❺ **아티팩트:** 영웅에게 장착하면 여러가지 기능을 하는 아티팩트는 지도상에 떨어져 있거나 보물상자, 특정 이벤트 등을 통해 얻을 수 있다.
❻ **예언자의 오두막:** 예언자의 오두막이 요구하는 것을 만족하면 그에 대한 대가를 얻을 수 있다.
❼ **마법주문의 전당:** 1레벨에서 4레벨까지의 마법 중 한 가지를 가르쳐 준다.
❽ **마법학교:** 금 1000을 지불하면 마법력과 지식 중 한 가지를 올릴 수 있다.
❾ **요정의 고리:** 이 곳을 방문하면 거느린 군대의 행운이 상승한다. 요정의 고리 외에도 행운과 사기에 영향을 끼치는 곳이 여럿 존재한다.
❿ **보물상자:** 금이나 경험치 중 한가지를 선택해서 얻을 수 있으며, 때로는 아티팩트가 나오기도 한다.
⓫ **전망대:** 방문하면 전망대 근처의 탐험하지 않았던 곳의 지도가 일부 밝혀진다.
⓬ **지혜의 돌:** 영웅이 경험치 1,000을 얻는다.
⓭ **학자:** 학자에게서는 마법, 부가기술을 배우거나 기본 능력치를 올릴 수 있다.
⓮ **자원 표시 창:** 현재 보유하고 있는 자원의 양을 표시한다. 목재, 수은, 철광, 황, 수정, 보석, 금의 총 7종류가 있다.
⓯ **세계지도:** 현재 플레이하고 있는 시나리오의 전체지도를 표시한다. 검게 표시된 부분은 아직 탐험하지 못한 부분이다.
⓰ **영웅 선택 창:** 현재 고용중인 영웅의 초상화가 나타난다. 초상화 왼쪽의 녹색띠는 남은 이동거리를, 오른쪽의 파란띠는 남은 마법점수를 표시한다. 고용 가능한 총 영웅의 숫자는 8명이다.
⓱ **왕국개관:** 현재 소유하고 있는 도시, 광산, 영웅 등 여러가지 정보를 알 수 있다(단축키 ⟨K⟩).
⓲ **지상/지하 표시:** 지상/지하의 모험 지도를 표시한다(단축키 ⟨U⟩).
⓳ **영웅 수면/기상 선택:** 영웅의 상태를 결정할 수 있다. 수면중인 영웅은 다음 영웅 선택 버튼을 눌러도 선택되지 않고, 수면중인 영웅을 클릭하거나 이 버튼을 다시 눌러주면 기상하게 된다(단축키 수면 ⟨Z⟩, 기상 ⟨W⟩).
⓴ **마법책 열기:** 선택한 영웅의 마법책을 보여준다(단축키 ⟨C⟩).
㉑ **모험옵션:** 모험옵션 화면에서는 세계보기(전체 지도 열람(단축키 ⟨V⟩), 퍼즐보기(성궤가 묻힌 지역을 표시. 오벨리스크를 방문하면 퍼즐이 조금씩 사라짐(단축키 ⟨P⟩), 땅파기(땅을 파야 성궤 획득 가능(단축키 ⟨D⟩), 시나리오 정보보기, 상대방 턴 재연(이전 턴의 상대방 움직임을 다시 보여줌)등이 가능하다.
㉒ **시스템옵션:** 게임의 세이브, 로드, 배경음 조절등이 가능하다(단축키 ⟨O⟩)
㉓ **다음영웅 선택:** 이동상태가 가장 많이 남은 영웅의 순서대로 선택한다(단축키 ⟨H⟩).
㉔ **턴 넘기기:** 이번 턴을 종료한다(단축키 ⟨E⟩).
㉕ **도시 선택 창:** 도시 그림을 클릭하면 도시의 내부로 이동한다.
㉖ **선택 영웅 표시:** 현재 선택 중인 영웅의 능력치와 보유 유닛등이 표시된다.
㉗ **이외 자주 등장하는 것들**


보더게이트: 가끔 보더게이트(혹은 국경 수비탑)으로 막힌 부분을 볼 수 있다. 이 곳을 지나가려면 같은 색의 수비대장 텐트를 방문해야 한다.


수비대장 텐트: 보더게이트나 국경 수비탑을 지나가기 위해서는 꼭 들려야 하는 곳이다.


지하관문: 이 곳을 통해 지상/지하를 오르내릴 수 있다.


관문: 이 곳을 통해서 관문의 다른 출구로 나갈 수 있다. 관문에는 일방향과 양방향의 두 종류가 있다(사진은 양방향).



성 안으로 들어왔다. 성 내부 화면의 하단에서 영웅이 들어왔음을 확인한다. 영웅의 초상화가 보이지 않으면 아직 들어오지 않은 것이다. 화면 좌측 하단에서는 들어온 성의 이름이 마그메틴임을 알수 있다. 또한 하루 수입이 금500이고, 일주일에 픽시 20, 바람의 정령 11을 생산함을 확인 할 수 있다. 화면 좌측에 보이는 마을회관을 클릭하자.





4 마을회관에서는 건물을 지을 수 있다. 건물 그림의 우측 하단에 V자 표시가 있으면 이미 있는 건물임을, X자 표시가 있으면 현재 건설 불가능한 건물임을, 아무 표시도 없이 건물 이름이 녹색이면 현재 건설 가능한 건물임을 나타낸다.



5 건물 사진을 클릭하면 나오는 건설 화면에서 매일 금 1,000을 생산하는 시민회관을 짓는다. 손이 표시된 곳을 클릭하면 건설하고, X표시를 누르면 마을회관 화면으로 돌아간다.



6 모네레를 성 밖으로 이동시키고 다시 성 내부 화면으로 돌아와서 선술집으로 들어가 새로운 영웅을 고용하자. 금 2,500을 들여서 레벨 1 엘리멘탈리스트인 씰을 고용했다.



7 씰로 유닛을 고용하자. 유닛사진 하단의 막대를 통해 고용할 유닛의 숫자를 조절할 수 있다. 그 아래쪽의 ↑↑↑↑ 를 누르면 현재 유닛(픽시)을 모두 선택할 수 있고, 손 아이콘을 누르면 선택한 유닛을 고용한다.



8 씰도 성 밖으로 나와 고용한 유닛을 모네레에게 전달하자. 영웅끼리 유닛과 아티팩트를 교환하기 위해선 두 영웅이 맞붙은 상태에서 교환창을 띄워야 한다. 1 픽시를 제외한 나머지 유닛 전부를 모네레에게 이동시키자.



9 교환창을 닫고 모네레로 성 주변에 떨어진 마나의 신비한 구슬을 획득하자. 그런 후에 남쪽에 보이는 제재소로 이동한다.



10 제재소로 이동해서 제재소를 점령하자. 제재소에서는 매일 목재 2단위가 공급되고, 점령한 광산 위에는 해당국가의 깃발이 꽂히므로 어느 국가의 소유인지를 알 수 있다.



11 씰로 성 주변에 떨어진 자원들을 얻어두자. 이렇게 얻은 자원은 게임화면 가장 하단에 보유량이 표시되며, 자원으로는 유닛과 영웅을 고용하고 건물을 건설할 수 있다. 떨어진 자원을 습득하는 경우에는 화면 우측하단의 상태 윈도우에 습득한 자원과 양이 표시되니 확인하자.



12 계속해서 길을 따라 이동하니 철광이 보인다. 그러나 이동수치가 모자라서 이번 턴에는 점령이 불가능하다. 모래시계버튼을 눌러 턴을 종료하자 단축키 〈E〉.



13 하루가 지나 이동수치가 다시 찼다. 씰로 지난 턴에 점령하지 못했던 철광을 점령하고 주변에 떨어진 자원을 얻으면서 아래로 이동한다.



14 모네레 역시 주변에 떨어진 자원을 얻으면서 오른쪽으로 이동한다. 오른쪽 상단에 아티팩트를 가로막고 있는 픽시가 보인다. 픽시 위로 커서를 갖다 대고 오른 클릭하면 대략적인 숫자를 알 수 있다(표 참조). 픽시 다수이므로 약 20~49정도의 규모임을 짐작할 수 있다.

수식어	유닛의 수
소수(few)	1~4
일부(several)	5~9
무리(pack)	10~19
다수(lots)	20~49
떼거리(horde)	50~99
집단(throng)	100~249
군중(swarm)	250~499
엄청난 수(zounds)	500~999
대군(legion)	1,000 이상

15 첫 전투인 픽시와의 전투다. 아군 픽시의 턴이 돌아왔지만 공격이 불가능하므로 대기한다(이동 가능한 표시는 검게 표시된다. 옵션에서 조정가능하다).

전투



적과 전투를 벌이게 되면 일반 모험화면과는 다른 전투화면으로 넘어가게 된다. 영웅은 직접 전투에 참가하지 않고 후방에서 유닛을 움직이고 전쟁도구와 마법을 사용한다. 전투역시 턴제로 유닛의 속도에 따라, 같은 속도일 경우에는 화면 위쪽에 있는 유닛부터 차례대로 순서가 돌아온다. 전투의 끝은 어느 한쪽의 유닛이 모두 소멸되거나 영웅끼리의 전투인 경우에는 어느 한쪽이 항복, 혹은 퇴각을 하게 되면 이루어진다. 승리한 영웅은 경험치를 얻고, 유닛이 모두 소멸되서 이긴 경우 패배한 영웅이 소유하고 있던 아티팩트도 획득하게 된다.

❶ **아군영웅:** 클릭하면 마법책을 펼칠 수 있다. 영웅은 한 턴에 한번의 마법사용이 가능하다.

❷ **탄약수레:** 장거리 유닛에게 탄약을 제공한다. 대장간에서 구입 가능하다.

❸ **쇠뇌:** 적을 공격한다. 역시 대장간에서 구입.

❹ **구급텐트:** 피해를 입은 아군의 유닛을 치료한다.

❺ **전투옵션:** 전투와 관련된 각종 옵션을 조정할 수 있다.

❻ **항복버튼:** 아군의 지닌 유닛의 정도에 따라서 적 영웅에게 금을 지불하고 도망갈 수 있다. 항복하게 되면 아티팩트와 유닛의 손해없이 선술집에서 재고용이 가능하다.

❼ **퇴각버튼:** 전투에서 도망치게 된다. 도망친 영웅은 유닛을 모두 잃게 된다(단축키 〈R〉)

❽ **자동전투버튼:** 컴퓨터가 자동으로 전투를 진행한다. 함부로 눌렀다간 컴퓨터의 농간에 놀아나게 된다(-_-)(단축키 〈A〉)

❾ **메시지 창:** 전투 상황을 설명해준다.

❿ **마법책:** 영웅의 마법책을 펼친다(단축키 〈C〉)

⓫ **대기:** 턴이 돌아오면 행동을 취하지 않고 기다린다. 그 턴의 마지막에 다시 행동을 취할 기회가 돌아온다(단축키 〈W〉)

⓬ **방어:** 방어를 하게 되면 방어력이 20%상승하고 그 턴을 종료하게 된다(단축키 〈D〉)



16 적 픽시가 아군쪽으로 이동해 차례가 돌아온 바람의 정령이 공격 가능한 거리 안으로 들어왔다. 픽시 근처의 칸에 커서를 갖다대면 칼이 뜨는 방향에서 픽시를 공격하게 된다.



17 공격당한 픽시 23마리가 소멸했다. 다음 턴이 돌아온 아군 픽시로 적 픽시를 공격하자(적에게 커서를 갖다대면 얼마만큼의 피해를 줄 수 있는지가 메시지 창에 표시된다).



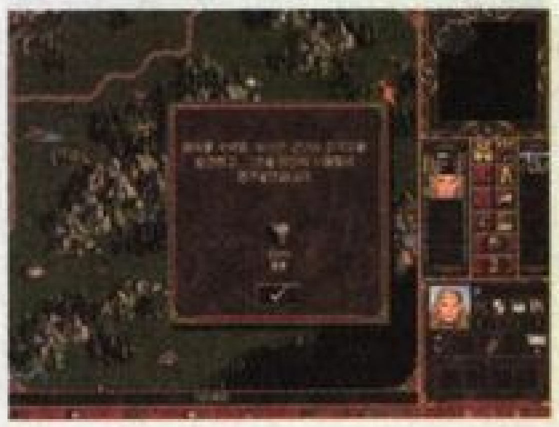
18 남은 픽시 9마리가 전부 소멸해 전투에서 승리했다. 전투의 결과로 모네레가 96의 경험치를 획득했다. 적의 피해는 32고 아군의 피해는 없었다. 결과를 확인 했으면 V표시를 눌러 다음으로 넘어가자.



19 모네레로 다시 오른쪽 상단에 보이는 홉고블린 다수를 공격하자. 아군의 피해없이 홉고블린 27마리를 격파했으며, 모네레는 전의 전투에 이어 추가로 135의경험치를 얻었다.



20 두 영웅 모두 이동수치가 바닥 났으므로 더 이상 움직이는 것이 불가능하다. 성으로 되돌아가 마법사 길드 1단계를 건설한다. 마법사 길드에서는 마법책을 구입하고 마법을 습득할 수 있다. 건설이 끝났으면 턴을 종료한다.



21 씰은 아까 모네레가 얻지 않고 지나친 군단의 몸통을 획득하자. 습득한 아티팩트는 영웅이 장착해 여러가지 효과를 얻을 수 있다. 모네레는 북쪽으로 올라가 끝쪽에 보이는 홉고블린을 공격하자.



22 모네레가 홉고블린과의 전투에서 승리해 150의 경험치를 획득했다.



23 다시 북쪽으로 보이는 학자를 방문하자. 학자에게서는 기본 능력치 및 마법과 부가기술등 여러 가지를 배울 수 있으며, 한번 방문한 학자는 지도에서 사라진다. 학자를 방문한 후 그 오른쪽으로 보이는 연금술사 연구소를 점령해 수은 수입을 늘리자.



24 두 영웅의 이동수치가 떨어졌으면 다시 마을로 돌아와 물의 제단을 건설하고 턴을 종료한다.



25 이동수치가 다시 찼으면 씰은 남동쪽 아래에 보이는 캠프파이어를 수색하자. 캠프파이어를 수색하고 나니 금 600과 철광 6을 얻을 수 있었다.



26 모네레는 아래로 이동해 마스터 그렘린에게 싸움을 걸자. 그러나 마스터 그렘린이 모네레의 군대에 위압감을 느끼고 도망간다. 마스터 그렘린은 장거리 공격수고 1레벨 유닛이라 경험치도 얼마 얻지 못하니 도망가게 하도록 하자.



27 마스터 그렘린이 막고 있던 쪽으로 들어가서 그 곳의 보석 연못을 점령한다.



28 성으로 돌아와 불의 제단을 건설하고 다음 턴으로 넘어가자.



29 턴이 돌아온 모네레로 근처에 떨어진 상자를 얻도록 하자. 상자에서는 금과 경험치 중 한가지를 선택할 수 있고, 때로는 아티팩트를 얻기도 한다.



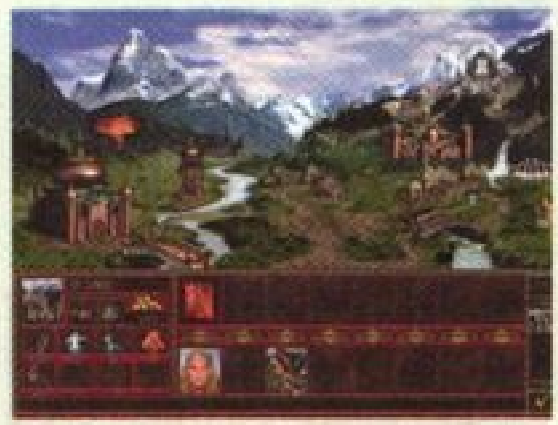
30 병력을 보충하기 위해 씰을 성 쪽으로 보낸다. 두 영웅의 이동수치가 바닥이 났으면 성에서 대지의 제단을 짓고 턴을 종료한다.



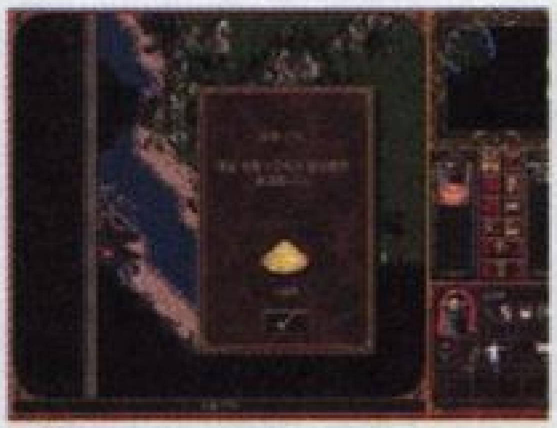
31 다음 턴이 돌아오면 모네레로 앞을 가로막고 있는 픽시를 공격하자.



32 전투에서 대기를 해서 먼저 이동하길 기다리고, 픽시가 공격 가능한 거리 안에 들어오면 공격하자. 이와 같은 방식으로 전투를 진행하면 피해를 줄일 수 있을 것이다. 같은 방식으로 바로 옆, 홉고블린과의 전투에서도 승리해 경험치를 얻었다.



33 씰이 성에 도착해서 내부로 들어왔다. 정신의 제단을 건설하고 이번 턴을 끝내자.



34 모네레로 유황언덕을 점령하고 우측으로 이동한다. 내일이면 새로운 주가 시작해서 병력이 보충되므로, 씰은 성안에 계속 머물러 있도록 하자.



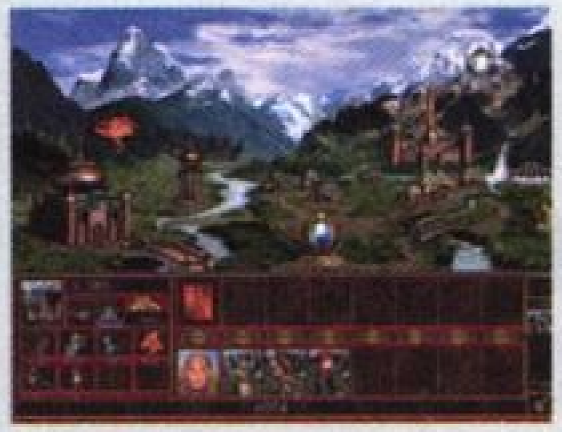
35 유닛 생산량을 50%늘려주는 성채를 건설하고 다음 턴으로 넘어간다.



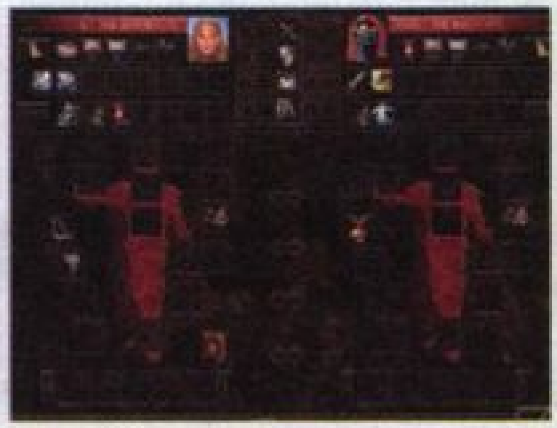
36 새로 콘돌의 주가 시작되었다. 성을 비롯한 모든 유닛 서식지에 새로운 병력이 보충되었다.



37 지난 턴에 미처 점령하지 못한 수정광산을 마저 점령하고 오른쪽으로 이동한다.



38 성에 바람의 제단의 업그레이드 건물인 폭풍의 제단을 건설하고, 남은 자원 거의 전부를 이용해서 유닛을 고용한다. 고용한 유닛을 가지고 모네레 쪽으로 이동하자. 이번 턴에는 이동수치가 모자라므로 다음 턴으로 넘어간다.



39 교환창을 열어 모네레에게 성에서 고용한 유닛을 건네주고, 업그레이드 하기 위해서 공기의 정령을 받자.



40 유닛을 받아들고 아래로 이동하니 적 영웅 세핀로스가 보인다. 세핀로스를 공격하자.



41 세핀로스와의 전투에서 아군은 픽시 하나를 잃었고, 적은 멸망했다. 그 결과로 모네레는 842의 경험치와 적이 갖고 있던 아티팩트, 난장이 군주의 방패를 획득했다.



42 경험치 획득의 결과로 모네레의 레벨이 상승했다. 레벨업으로 마력이 1 올라갔으며, 중급 공격술과 초급 궁술 중 한가지의 부가기술 선택 기회가 주어졌다.



43 성에 시장을 짓고 턴을 종료했다. 그러나 턴이 돌아온 적 네크로맨서 영웅이 모네레를 공격해 전투가 벌어졌다. 적 병력이 꽤 많으니 어느 정도 피해가 있을 것이다.



44 전투에서 승리해 얻은 경험치로 모네레의 레벨이 3으로 재차 상승했다. 이번에는 방어력이 1 올라갔으며, 중급 궁술과 초급 신비주의 중 한가지의 부가기술 선택 기회가 주어졌다.



45 턴이 돌아온 모네레로 금 2,000에 영웅의 레벨을 1 올려주는 지혜의 나무를 방문하자. 레벨이 4로 상승해 공격력이 올라갔고, 고급 궁술을 익혔다.









46 다음 턴에 오른쪽에 보이는 오버로드 샤크티를 공격한다. 트로글로다이트가 꽤 많으므로 체력이 낮은 픽시는 후방에서 방어를 하고 마법의 정령과 폭풍의 정령으로 공격한다. 전투에서 승리해 적이 지니고 있던 아티팩트를 획득했고, 레벨이 5로 올라갔다. 성에 대장간을 짓고 다음 턴으로 넘어가자.

47 어느 정도 모인 돈으로 바람의 정령을 폭풍의 정령으로 업그레이드 시키자. 업그레이드 하는데는 생산 비용 차액만큼의 금이 필요하다.

48 드디어 공성전이다. 적 성벽이 부서지기 전까진 지상이동 유닛은 성 안으로 들어갈 수 없으니 대기하면서 장거리 유닛으로 공격한다. 비행유닛은 성벽에 상관없이 이동할 수 있지만 그러면 뭇매(-_-)를 맞게 되므로 자제하자. 아군의 발석기가 적 성벽을 부수면 그 틈으로 적 안으로 들어가 공격하는 식으로 전투를 진행한다.

49 적 유닛을 모두 없애면 적 성을 점령할 수 있다. 성과 영웅이 모두 없어지거나 성 없이 1주일이 지나면 그 국가는 멸망하게 된다. 이때까지 설명한 식으로 자원을 모아 유닛을 고용하고 전투를 해서 적을 모두 전멸시키면 시나리오에서 승리를 거두게 된다.

영웅(Heroes) – 히어로즈는 영웅을 중심으로 돌아간다

히어로즈 시리즈의 가장 두드러지는 특징이 바로 영웅의 존재이다. 성 내의 선술집에서 고용하거나 지도내의 감옥에서 구할 수 있는 영웅은 지도를 탐험하면서 적들과 전투를 벌여 성을 점령하는 것 이외에도, 중립 몬스터와 전투를 벌이고 광산을 점령해 자원을 모으는 등 실로 다양한 역할을 한다. 전투에서 승리하거나 보물상자, 특정 건물, 이외 이벤트를 통해 얻은 경험치가 일정수치에 다다르면 레벨이 올라가게 된다. 레벨이 올라갈 때 마다 네가지의 주요 능력치 중 한가지가 랜덤으로 상승하고, 부가기술 한가지를 배울 수 있게 된다.

영웅의 능력화면



❶ **초상화:** 영웅의 정보는 초상화를 오른 클릭하면 볼 수 있음(다른 곳에서도 마찬가지. 자세한 정보는 오른클릭으로!).

❷ **이름, 레벨, 직업:** 선택한 영웅의 이름, 레벨, 직업을 표시.

❸ **주요 능력치:** 영웅의 기본 능력치인공격력, 방어력, 마법력, 지력 수치.

❹ **특수능력:** 선택한 영웅이 지닌 특기. 영웅마다 각각 다른 특수능력 소유.

❺ **사기:** 영웅이 지니고 있는 군대의 사기 표시. 사기는 +3~-3까지의 7단계(0도 포함)이며, 사기가 높으면 유닛이 한번 더 공격할 확률 상승.

❻ **행운:** 군대의 행운 표시. 행운은 +3~0까지의 4단계이며, 행운이 높으면적에게 최대 피해를 입힐 확률 상승.

❼ **경험치:** 영웅이 획득한 경험치.

❽ **마법점수:** 영웅의 현재 마법점수/최대 마법점수.

❾ **부가기술:** 영웅이 익힌 부가기술 목록.

❿ **아티팩트 장착 화면:** 여러 방법으로 획득한 아티팩트를 영웅의 몸에 장착하는 화면. 아티팩트의 종류에 따라 장착하는 부분이 다르며, 최대 장착 개수도 차이가 있음. 마법책, 투석기는 탈착불가.

⓫ **마법책:** 배운 마법을 기록하는 책.

⓬ **사물함:** 사용하지 않는 아티팩트를 보관하는 곳(최대 64개).

⓭ **모험일지:** 주어진 임무를 확인할 수 있음.

⓮ **영웅해고:** 선택한 영웅을 해고. 해고한 영웅은 재고용이 불가능하며, 지니고 있던 군대와 아티팩트도 함께 사라짐.

⓯ **영웅선택:** 현재 고용중인 영웅들의 초상화를 표시(초상화를 클릭하면 그 영웅의 영웅화면으로 이동).

⓰ **군대:** 거느리고 있는 유닛을 표시. 총 7부대까지 거느릴 수 있음.

⓱ **산개대형 지정:** 전투시에 유닛들의 대형이 넓게 퍼진 형태로 시작.

⓲ **배치 기능 해제:** 현재 선택한 전투 대형을 해제.

⓳ **밀집대형 지정:** 전투시에 유닛들의 대형이 한군데 모인 형태로 시작.

⓴ **몬스터 분리:** 유닛수를 조정. 나누고자 하는 유닛을 클릭하고 다른 빈공간이나 같은 종류의 유닛을 선택해 수를 조정.

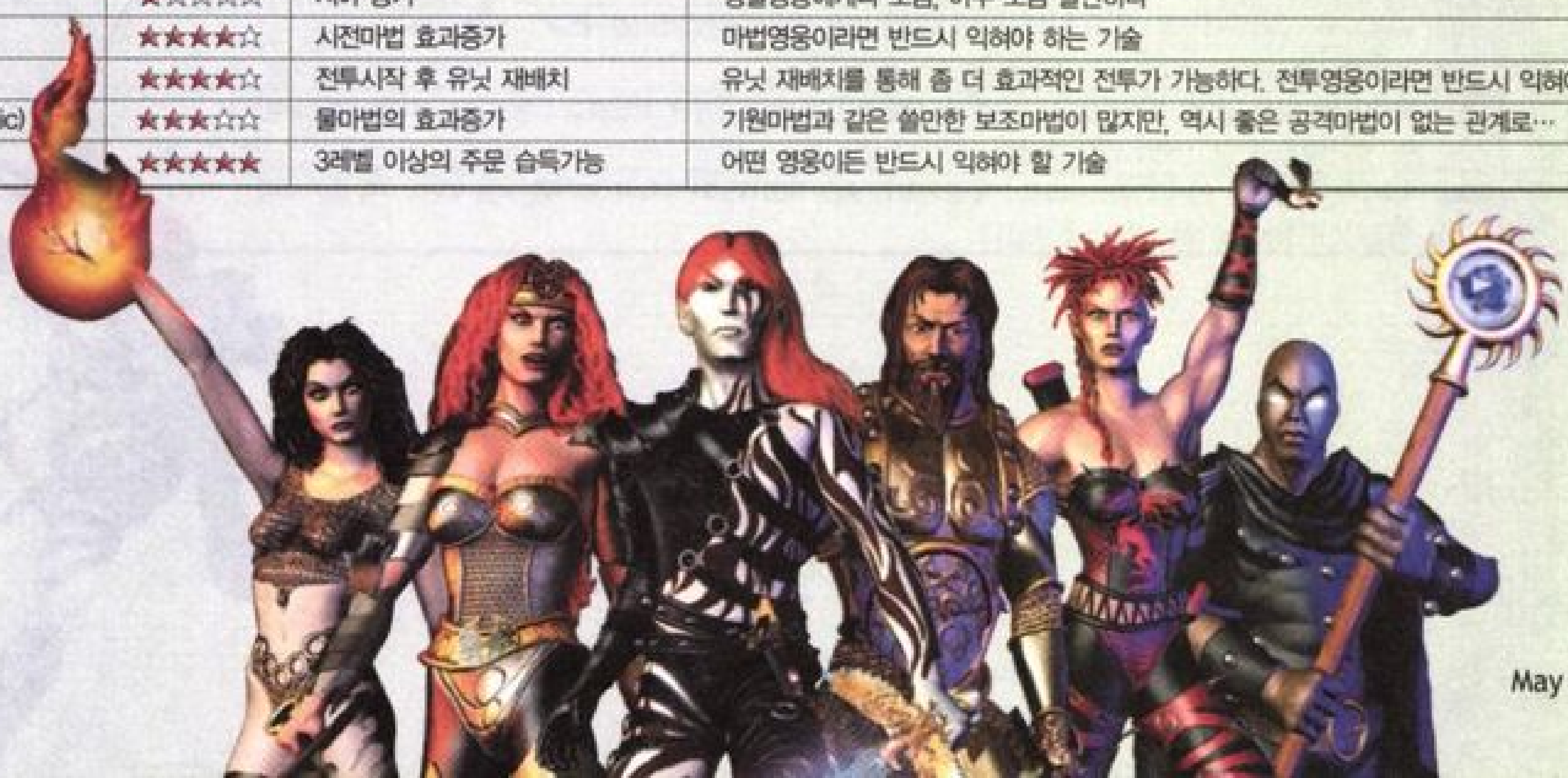
㉑ **영웅 화면 닫기:** 현재 화면을 닫음.

영웅의 운명은 부가기술에 달렸다! – 영웅의 부가기술(Secondary Skill)

영웅의 강약은 바로 그 영웅이 익힌 부가기술에 달렸다고 해도 과언이 아닐 정도로 중요한 위치를 차지하고 있다. 총 28가지가 등장하는 부가기술들은 초급(Basic), 중급(Advanced), 고급(Expert)의 단계로 숙련도가 나뉘며, 단계에 따라 효과면에서도 차이가 있다. 각각의 영웅들은 총 8종류의 부가기술을 익힐 수 있으며, 그 밖에도 각 영웅의 고유의 특수한 부가기술을 한가지씩 지니고 있다.

★☆☆☆☆ : 없는게 차라리 낫다 ★★☆☆☆ : 있으나 없으나 그게 그거 ★★★☆☆ : 없으면 가끔 생각난다 ★★★★☆ : 있을만하지 ★★★★★ : 없으면 괴로울 껄?

기술명	중요도	효과	부가설명
대기마법(Air magic)	★★★★☆	대기마법의 효과증가	헤이스트와 체인 라이트닝은 강력한 마법이다. 우선적으로 익히자
궁술(Archery)	★★★☆☆	원거리 공격의 피해증가	장거리 유닛이 많으면 유용하지만, 결정적으로 많지가 않아서 가치가 떨어진다
갑옷술(Armory)	★★★★☆	적에게 받는 피해감소	전투시 유닛 손실을 줄일 수 있는 기술
포술(Artillery)	★★☆☆☆	쇠뇌(Ballista)의 공격 강화	초반에나 쓸만하지 유닛이 좀 모이면 별로…
발사술(Ballistics)	★★☆☆☆	투석기(Catapult)의 공격 강화	공성전 전용 기술인 만큼 그 가치는 떨어진다.
외교술(Diplomacy)	★★★★☆	중립유닛을 아군으로 합류	이 기술을 갖고 있으면 유닛 모으기는 시간문제!
독수리의 눈(Eagle eye)	평가불가	적영웅이 사용하는 마법을 익힘	이 기술에는 눈길도 주지 말자. 심히 괴로워질…껄?
대지마법(Earth magic)	★★★★★	대지마법의 효과증가	대지마법에는 리서렉션과 타운포탈이 있다! 마법기술 중 가장 우선적으로 익히자
재산(Estates)	★★★☆☆	매일 금 생산	보조영웅이 익히면 유용한 스킬이다
불마법(Fire magic)	★★★☆☆	불마법 효과 증가	블라인드나 버서크 말고는 많이 쓰이는 마법이 없어서 그다지…
응급처리(First Aid)	★☆☆☆☆	구급텐트 효과 강화	쓸모없다. 독수리의 눈 다음으로 허접한 기술이 아닐까 싶다
지식(Intelligence)	★★★★☆	마법점수(Spell Points)증가	강력한 마법일수록 마법점수가 많이 소요되지만 지식을 익히고 있으면사정이 좀 나아진다.
지휘력(Leadership)	★★★★☆	군대의 사기가 상승	사기가 높으면 공격기회가 두 번 주어질 확률이 늘어난다. 네크로폴리스 영웅들은 습득 불가
학식(Learning)	★★☆☆☆	습득 경험치 증가	별 쓸모없다. 차라리 전투스킬을 익혀 전투 한번이라도 더 하는게 레벨업에 도움이 된다
병참술(Logistics)	★★★★★	지상 이동범위 증가	지도를 탐험하는 것이 영웅의 주된 역할이므로 매우 중요한 기술 중 하나라고 볼 수 있다
행운(Luck)	★☆☆☆☆	군대의 행운이 상승	사기에 비해 그 효용성이 많이 떨어진다. 비추천
명상(Mysticism)	★★☆☆☆	매일마법점수 회복량 증가	하루에 회복되는 마법점수가 얼마 되지 않으므로 차라리 지식을 익히는 걸 추천
항해술(Navigation)	★★☆☆☆	해상 이동범위 증가	바다가 많은 지도에서만 유용
심령술(Necromancy)	?	전투 후 해골병사 생성	네크로폴리스 영웅들이 기본적으로 가지고 나온다
공격술(Offence)	★★★★☆	근접공격 피해증가	장거리 공격은 해당되지 않지만, 근접공격 유닛이 더 많기 때문에 궁술보다는 그 효용도가 높은 편
탐험술(Pathfinding)	★★★☆☆	지형에 상관없이 이동가능	늪지대나 황야 같은 거친 땅이 많으면 쓸만하다. 병참술과 함께 익히면 유용하다
저항력(Resistance)	★☆☆☆☆	마법저항력 상승	요행을 바라느니 한대라도 더 때리겠다-_-+
교육술(Scholar)	★★★☆☆	타영웅과의 마법학습, 교육가능	있으면 편하지만 꼭 필요한 기술은 아니다. 보조영웅이 익히는 걸 추천
정찰(Scouting)	★☆☆☆☆	시야 증가	정찰영웅에게나 조금, 아주 조금 쓸만하다
마술(Sorcery)	★★★★☆	시전마법 효과증가	마법영웅이라면 반드시 익혀야 하는 기술
전술(Tactics)	★★★★☆	전투시작 후 유닛 재배치	유닛 재배치를 통해 좀 더 효과적인 전투가 가능하다. 전투영웅이라면 반드시 익혀야 할 기술
물마법(Water magic)	★★★☆☆	물마법의 효과증가	기원마법과 같은 쓸만한 보조마법이 많지만, 역시 좋은 공격마법이 없는 관계로…
지혜(Wisdom)	★★★★★	3레벨 이상의 주문 습득가능	어떤 영웅이든 반드시 익혀야 할 기술



병력만 많다고 최고가 아니다! – 마법 주문(spell)



히어로즈시리즈 전통적으로 전투는 영웅들이 거느리고 있는 유닛들을 조종해서 싸우는 식으로, 어떤 유닛을 얼마만큼 거느리고 있느냐가 승패의 관건으로 작용한다. 그러나 유닛들외에도 영웅의 레벨과 부가기술에 따라서 그 결과는 달라질 수 있으며, 이 외에도 영웅이 배운 마법도 전투에 중요한 영향을 끼친다. 게임 내에서 등장하는 모든 마법은 대기마법, 대지마법, 불마법, 물마법 중 하나에 속해있다. 각 마법에 대한 부가기술을 습득하게 되면 초급, 중급, 고급의 순으로 발전하면서 마법의 효과도단계적으로 강력해지면서, 사용하는 마법점수도 비례해서 변경된다. 마법의 난이도에 따라 5레벨로 구분되며, 레벨3 이상의 마법은 지혜기술을 습득해야 익힐 수 있다. 마법을 시전하기 위해선 마법책을 열고 해당 마법의 아이콘을 클릭한 후 대상을 선택해 주면 된다. 마법은 각 성의 마법사길드(Magic guild)에서 배울 수 있으며, 1레벨부터 5레벨의 총 다섯 단계로 나뉘어진다.

❶ 마법 아이콘
❷ 대기마법 책갈피
❸ 대지마법 책갈피
❹ 불마법 책갈피
❺ 물마법 책갈피
❻ 모든 마법
❼ 전투마법 책갈피(단축키 〈C〉)
❽ 모험마법 책갈피(단축키 〈A〉)
❾ 현재 마법 점수
❿ 마법책 닫기
⓫ 페이지 넘기기(단축키 〈←〉, 〈→〉)
⓬ 각 마법 책갈피로 이동(단축키 〈↑〉, 〈↓〉)

필수 습득 마법과 상세설명

익히고 안 익히고에 따라 그 게임의 난이도가 엄청나게 달라지는, 매우 중요한 마법들을 간추려봤다. 시간이 조금 걸리더라도 익혀두도록 하자

마법명	마법수치	단계별 효과
헤이스트	6	초급: 목표유닛이 3칸을 더 이동할 수 있다/중급: 목표유닛이 5칸을 더 이동할 수 있다/고급: 모든 유닛이 5칸을 더 이동할 수 있다
체인라이트닝	24	초급: 적 유닛에게 날아간 번개는 (마법력×40)+25의 피해를 입히고, 다시 가장 가까운 거리의 다른 적에게 날아가 처음 입혔던 피해의 반을 입힌다. 이런식으로 네번의 번개가 친다/중급: 초급 효과와 동일하나, (마법력×40)+50의 피해를 입힌다/고급: 중급 효과와 동일하나, (마법력×40)+100의 효과를 입힌다
차원의 문	25	초급: 영웅을 지도상의 다른 지점으로 공간이동 시키며, 1일 동안 2번 사용가능/중급: 초급과 동일, 3번까지 사용가능/고급: 중급과 동일, 4번까지 사용가능
리서렉션	20	초급: (마법력×50)+40의 체력에 해당되는 수 만큼의 유닛을 부활시킨다. 부활한 유닛은 전투가 끝나면 사라진다 중급: (마법력×50)+80만큼 부활시키며, 영구히 살아남는다/고급: 중급효과와 같다, 단 (마법력×50)+160만큼 부활시킨다
타운포탈	16	초급: 가까운 아군의 성으로 이동하며, 이동수치 300소비/중급: 이동할 도시를 선택하는 것이가능하며, 이동수치 300을 소비 고급: 중급효과와 동일, 이동수치 200소비
내파	30	초급: 적에게 (마법력×75)+100의 피해를 입힌다/중급: (마법력×75)+200의 피해를 입힌다/고급: (마법력×75)+300의 피해를 입힌다
블라인드	10	초급: 적의 공격을 받을 때 까지 움직이지 못한다. 맨 처음 공격하는 적에게 50%의 공격력으로 반격/중급: 초급효과와 동일, 25%의 공격력으로 반격 고급: 초급효과와 동일, 맨 처음 공격하는 적에게 반격하지 못한다
아마게돈	24	초급: 모든 유닛이 (마법력×50)+30의 피해를 입는다/중급: 모든 유닛이 (마법력×50)+60의 피해를 입는다 고급: 모든 유닛이 (마법력×50)+120의 피해를 입는다
텔레포트	15	초급: 목표유닛을 다른 곳으로 이동시킴. 단, 성벽이나 해자를 넘지 못한다/중급: 초급효과와 동일. 단, 해자는 넘어갈수 있다 고급: 중급효과와 동일. 단, 성벽도 넘을 수 있다
기원	16	초급: 목표유닛의 공격력, 방어력, 이동속도를 2씩 증가시킴/중급: 목표유닛의 공격력, 방어력, 이동속도를 4씩 증가시킴 고급: 중급효과와 동일, 단 모든 아군에게 적용됨



영웅과 유닛들의 거주지 - 도시(Town)



아마게돈 블레이드에서는 총 9종류의 도시가 등장하며 도시마다 각기 다른 역할을 하는 여러 종류의 건물을 매일 하나씩 세울 수 있다. 자원생산과 교환, 영웅/유닛 고용, 마법습득 등 도시가 수행하는 역할은 매우 다양하며, 그만큼 중요한 위치를 차지하고 있다.

❶ 시민회관(Hall): 표참조
❷ 성(Castle): 표참조
❸ 마법사 길드(MageGuild): 마법책 구입, 마법 습득 가능. 총 5레벨까지 세울 수 있고(스트롱홀드와 포트리스는 3레벨, 캐슬은 4레벨) 레벨이 높을수록 건설에 소요되는 자원의 양도 증가. 배울 수 있는 마법의 수는 레벨이 높을수록 감소.
❹ **시장**: 표참조
❺ **선술집**: 표참조
❻ 성의 이름
❼ 성이 하루에 생산하는 금의 양
❽ 생산 가능한 유닛의 종류와 주당 생산량
❾ 주둔중인 영웅과 군대
❿ 방문중인 영웅과 군대
⓫ 현재 보유중인 자원의 종류와 양
⓬ 도시 선택
⓭ 성 나가기

1. 시민회관(Hall)

건물	비용	필요건물	기능
마을회관(VillageHall)	없음	없음	기본 건물. 매일 금 500 제공
시민회관(Town Hall)	금2,500	시민회관, 선술집	매일 금 1,000 제공
시청(City Hall)	금5,000	시민회관, 대장간, 마법사 길드, 시장	매일 금 2,000 제공
의사당(Capitol)	금10,000	성성채(Castle), 시청	매일 금 4,000제공. 각 국가당 하나의 의사당만 세울 수 있음

2. 성(Castle)

건물	비용	필요건물	기능
보루(Fort)	금5,000+목재20+철광20	시민회관	성벽건설
성채(Citadel)	금2,500+철광5	보루	해자, 포탑1개 건설. 매주 생산되는유닛 수 50% 증가
성(Castle)	금5,000+목재10+철광10	성채	포탑 2개가 추가 건설. 성벽 내구력 상승. 유닛 생산량 100% 증가

4.시장

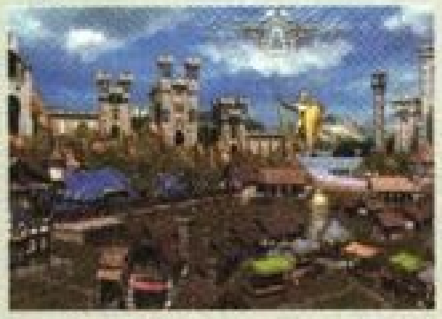
건물	비용	필요건물	기능
시장	금500+목재5	마을회관	자원 교환

5.선술집

건물	비용	필요건물	기능
선술집	금500+목재5	마을회관	영웅 고용, 도둑 길드 방문



캐슬(Castle)



가격대 성능비가 좋은 유닛이 많고, 영웅진도 탄탄한 캐슬은 무엇하나 떨리는게 없는 최강 종족이라 할 수 있다. 또한, 타 종족에 비해 특별히 많이 필요한 자원이없어 7레벨 유닛이 빨리 나온다는 것도 캐슬의 장점으로 작용한다. 초반에는 창병(혹은 도끼창병)+ 저격수 조합으로 주변 광산을 정리하고, 최종병기(-_-;) 천사가 나올 때 까지 그리핀과 크루세이더를 모아 중반을 얼마나 잘 버티느냐가 캐슬 운영의 관건이다. 일단 천사만 나오면 게임의 주도권을 잡을 수 있으므로, 무슨 짓을 하더라도 최대한 빨리 천사를 뽑는 것이 중요하다. 마법을 4층까지 밖에 쌓지 못하는 것이 약간 아쉽지만, 중요한 4레벨 대지마법인 타운포탈, 부활 등이 자주 나오기 때문에 그것으로 위안을 삼자.

주력유닛 저격수, 로열그리핀, 크루세이더(속도가 약간 느린편)

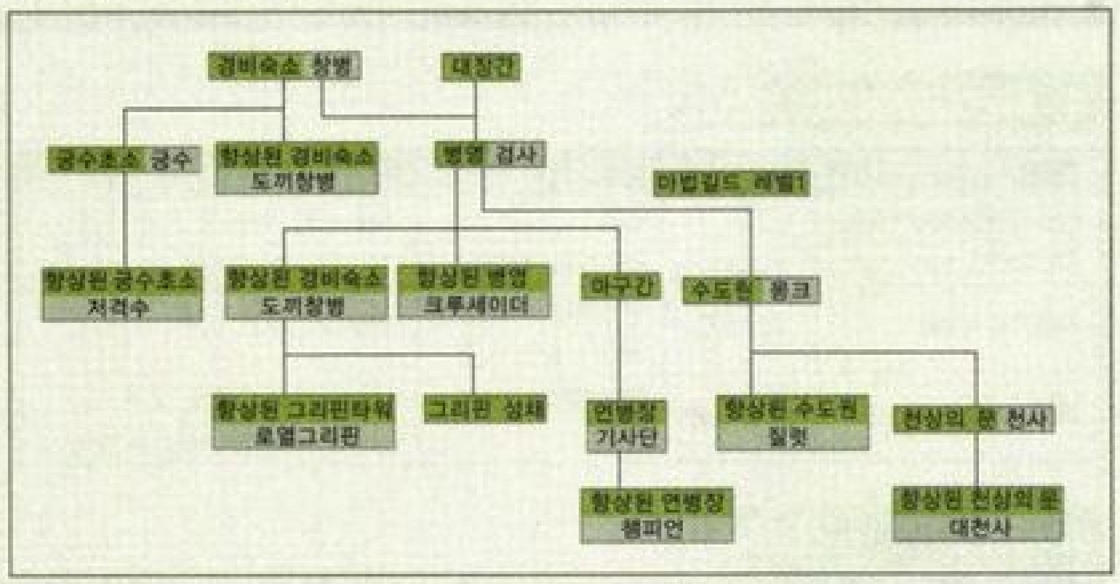
소속영웅 기사(Knight), 성직자(Cleric)

추천영웅 아델라Adela(축복마법 특기), 로이니스Loynis(기원마법 특기), 오린Orrin(궁술특기)

캐슬의 특수 건물

건물	비용	필요건물	효과
대장간	금1,000+목재5	마을회관	쇠뇌를 생산
검사협회	금500+목재5	선술집	공성전시 성안의 유닛의 사기가 +2
자원창고	금5,000+목재5	시장	매일 목재+1, 철광+1
조선소	금2,000+목재20	마을회관	배 제조. 성이 바다와 근접해야만 건설가능.
등대	금2,000+철광10	조선소	해상 이동거리 증가
마구간	금2'000+목재10	병영	도시를 방문한 영웅의 이동수치 증가 (그 주간동안)
거대한 조각상	없음	없음	성궤건물. 유닛생산량 50%증가, 매일 금5,000 생산, 모든 영웅 사기 +2

캐슬의 스킬트리



레벨	유닛	공격	방어	체력	피해	발사횟수	속도	비용	특수능력	참고사항
1	창병(Pikeman)	4	5	10	1~3	없음	4	60	없음	맷집빵빵, 그러나 느린속도.
1	도끼창병(Halberdiers)	6	5	10	2~3	없음	5	75	없음	맷집빵빵, 공격력도 빵빵(1레벨 치고는 -_-).
2	궁수(Archer)	6	3	10	2~3	12	4	100	없음	낮은 공격력을 보완하기 위해 저격수로 업그레이드 필수.
2	저격수(Marksman)	6	3	10	2~3	24	6	150	두번 연속 공격	능력치 만을 놓고 보자면 2레벨 중에서도 약한 편이니 전투시 보호에 신경쓰자.
3	그리핀(Griffin)	8	8	25	3~6	없음	6	200	두번 반격	쪽수(-_-)와 좋은 특수능력이 있지만 체력이 약간 낮은 편.
3	로열그리핀(RoyalGriffin)	9	9	25	3~6	없음	9	240	무한 반격	체력이 좀 낮지만 빠른속도와 특수능력으로 이를 보완한다.
4	검사(Swordman)	10	12	35	6~9	없음	5	300	없음	속도가 약간 느린게 흠. 공격력, 방어력은 중간정도.
4	크루세이더(Crusader)	12	12	35	7~10	없음	6	400	두번 연속 공격	게임 전반에 걸쳐 두루두루 쓰이게 되는 유닛.
5	몽크(Monk)	12	7	30	10~12	12	5	400	없음	체력과 공격력이 낮은 편. 장거리 공격 유닛이라는데 의의를!
5	질럿(Zealot)	12	10	30	10~12	24	7	450	근접 페널티 없음	언급해도 그 허접함은 어디가지 않는다(-_-).
6	기사단(Cavalier)	15	15	100	15~25	없음	7	1,000	이동수 한칸당 피해 +5%추가	특수능력 및 기본 능력치가 평균 이상인 괜찮은 유닛이다.
6	챔피언(Champion)	16	16	100	20~25	없음	9	1,200	이동수 한칸당 피해 +5%추가	기사단과 마찬가지로, 되도록 멀리 돌아가서 때리도록 하자.
7	천사(Angel)	20	20	200	50	없음	12	3,000	피해수치 고정, 사탄을 공격할 때 150%의 피해, 아군의 사기 +1	타 종족 7레벨 유닛에 비해 생산하기가 수월하다.
7	대천사(ArchAngel)	30	30	250	50	없음	18	5,000	피해수치 고정, 사탄을 공격할 때 150%의 피해, 아군의 사기 +1, 부활	… 무슨 말이 필요한가. 히어로즈3 시리즈 최강 사기 유닛 중 하나.

컨플럭스(Conflux)



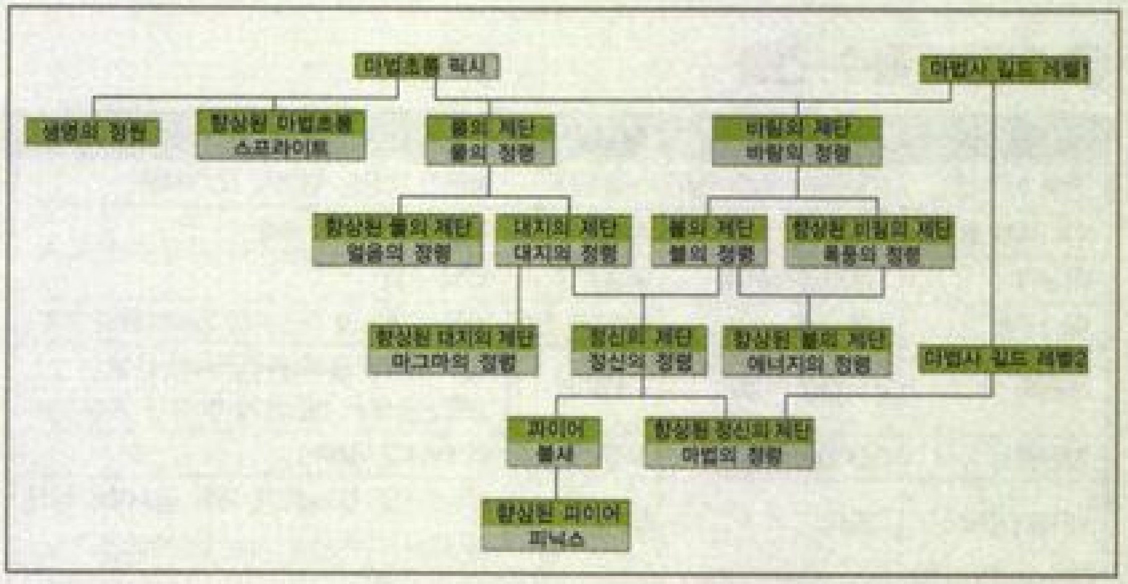
아마게돈 블레이드에서 새롭게 추가된 종족인 정령성 컨플럭스는 특별히 강하지는 않지만 그렇다고 약하지도 않은 종족이다. 최강의 사기 2레벨 유닛인 바람/폭풍의 정령 덕에 초반에는 대적할 성이 없지만, 4,5레벨 유닛이 형편없기 때문에 중반부에 접어들면 초반의 기세가 한풀 꺾이게 된다(허리가 비었어, 허리가!). 중반부를 어떻게 넘기느냐가 컨플럭스 운영의 열쇠로 작용한다고 할 수있을 정도로 컨플럭스의 중반부는 괴로움 그 자체이다(특히 대지/마그마의 정령! 이게 어디가 5레벨 유닛이냐~_~). 그러나 정신이 정령이 나오고 7레벨 유닛인 피닉스가 나오게 되면 다시 숨통이 트이게되니 착실히 자원을 모아서정신의 정령을 뽑는데 주력하자. 스킬트리가 일직선이고 건물을 짓는데 특수자원(금,나무,철광 외의 자원)이 골고루 필요하기 때문에 6,7레벨 유닛을 뽑는데시간이 오래 걸리는 편이지만 그만한 값어치는 충분히 한다. 또한 장거리 공격이 탄탄하고 특수건물인 마법학교와 성궤건물의 역할이 뛰어나다는 장점이 있지만, 쓸만한 부가능력의 영웅이 별로 없다는 게 조금 아쉬운 점이다.

주력유닛 폭풍의정령, 얼음의정령, 정신의정령
소속영웅 플레인스워커(Planeswalker), 엘리멘탈리스트(Elementalist)
추천영웅 모네레Monere(정신의정령 특기), 브리사Brissa(헤이스트마법 특기), 그린든Grindon(금350 생산)

컨플럭스의 특수 건물

건물	비용	필요건물	효과
대장간	금1,000+목재5	마을회관	쇠뇌를 생산
마법대학	금5,000+목재10+철광10	마법길드	영웅이 종류별 마법 학습 가능(금2000/마법)
자원창고	금5,000+목재5	시장	매일 수은+1
조선소	금2,000+목재20	마을회관	배 제조. 성이 바다와 근접해야만 건설가능
아티팩트 상점	금10,000	시장	자원과 아티팩트 교환
오로라보리얼라이스	없음	없음	성궤건물. 유닛생산량 50%증가, 매일 금5,000 생산. 마법사 길드에서 모든 마법 습득 가능

컨플럭스의 스킬트리



레벨	유닛	공격	방어	체력	피해	발사횟수	속도	비용	특수능력	참고사항
1	픽시(Pixie)	2	2	3	1~2	없음	7	25	없음	싸고, 빠르고, 약하다. 생산량은 많지만 체력이낮아 그만큼 많이 죽는다.
1	스프라이트(Sprite)	2	2	3	1~3	없음	9	30	무반격	픽시와 마찬가지로 약하지만 속도가 빠른데다 무반격이기 때문에 히트 앤 런이 가능하다.
2	바람의정령(Air Elemental)	9	9	25	2~8	없음	7	250	번개마법에 피해 두배	최강의 2레벨 유닛. 생산량이 적고가격이 비싼편이지만 그 값은 톡톡히 해낸다.
2	폭풍의정령(Storm Elemental)	9	9	25	2~8	24	8	275	번개마법에 피해 두배, 근접 페널티 없음	바람의정령보다 더 사기가 폭풍의정령. 능력치도 좋고 무엇보다 근접 페널티가 없다는 것이 큰 장점이다.
3	물의정령(Water Elemental)	8	10	30	3~7	없음	5	300	물마법에 면역, 불마법에 피해 두배	능력치는 좋은 편이지만 속도가 느리고, 생산량이 적다.
3	얼음의정령(Ice Elemental)	8	10	30	3~7	24	6	375	정신마법과 물마법에 면역, 불마법에 피해 두배	평균치 이상의 유닛이지만 근접 페널티가 있다는 게 약간 아쉽다.
4	불의정령(Fire Elemental)	10	8	35	4~6	없음	6	350	불마법에 면역, 얼음마법에 피해 두배	타 능력치도 떨어지지만 무엇보다 피해가 너무 낮다. 생산량은 많은 편
4	에너지의정령(Energy Elemental)	12	8	35	4~6	없음	8	400	정신마법과 불마법에 면역, 얼음마법에 피해 두배	비행 유닛이라는 것 말고는 불의정령과 다를 바가 없다.
5	대지의정령(Earth Elemental)	10	10	40	4~8	없음	4	400	유성폭풍에 피해 두배	떨어지는 공방, 딸리는 체력, 형편없는 피해, 느린 속도.
5	마그마의정령(Magma Elemental)	11	11	40	6~10	없음	6	500	유성폭풍에 피해 두배	마찬가지다. 정말 돈이 남아돌 때 아니면 업그레이드는 자제를!
6	정신의정령(Psychic Elemental)	15	13	75	10~20	없음	7	750	근접한 모든 적에게 피해, 무반격, 정신마법 면역	중상은 되는 능력치, 좋은 특수능력, 싼 가격… 체력이 낮다는 것이 약간 아쉽다.
6	마법의정령(Magic Elemental)	15	13	80	15~25	없음	9	800	근접한 모든 적에게 피해, 무반격, 모든마법 면역	모든마법 면역이라는 특수능력은 양날의 검이지만 단점보다는 장점으로 작용할 때가 더 많은 편.
7	불새(Firebird)	18	18	150	30~40	없음	15	1500	불마법 면역	능력치는 약간 낮은편이나 싼 가격과 많은 생산량이 장점.
7	피닉스(Phoenix)	21	18	200	30~40	없음	21	2,000+수은1	불마법 면역,부활(죽은 병력의 1/5)	특수능력이 정말 쓸만하다. 속도도 빠르다.

던전(Dungeon)



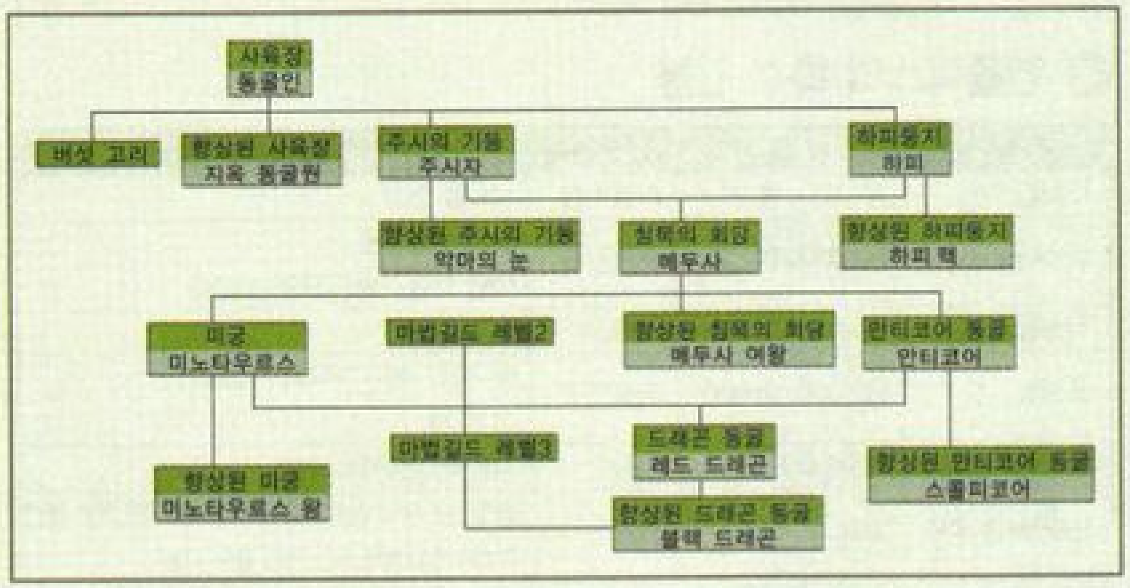
카리스마 넘치는 유닛 블랙드래곤이 상징인 던전은 히어로즈1부터 꾸준히 등장한 전통있는 종족으로 초보자와 고수에 걸쳐 폭넓은 사랑을 받고 있다. 던전의 전략은 화려한 능력의 영웅들과 평균이상 수준의 유닛으로 다양하고 융통성있게 전개하는 것이 가능하다. 게임운영은 초반에는 하피와 악마의 눈(혹은 주시자)으로, 중반에는 메두사와 던전의 희망 미노타우르스를 주력으로 이끌어나가면 블랙드래곤이 나올 때 까지 별다른 어려움 없이 게임을 풀어나갈 수 있을 것이다. 6레벨 만티코어가 약간(사실 많이) 허접하긴 하지만 다른 유닛들이 그 공백을 메꿔주고도 남을 정도로 뛰어난 편이며, 영웅진이 워낙탄탄하기 때문에 특별히 약한 시기가 없다는 것이 던전의 강점이다.

주력유닛 미노타우르스, 악마의 눈, 하피

소속영웅 오버로드(Overlord), 워락(Warlock)

추천영웅 제다이트Jeddite(부활마법 특기), 거너Gunner(병참술 특기), 말레키스Malekith(마술 특기)

던전의 스킬트리



던전의 특수 건물

건물	비용	필요건물	효과
전쟁 아카데미	1,000금+5목재+5철광	마을회관	방문한 영웅은 경험치 1,000획득
아티팩트 상점	10,000금	시장	자원과 아티팩트 교환
대장간	1,000금+5목재	마을회관	쇠뇌 구입
마나구름	1,000금	마법길드 레벨1	방문한 영웅의 마법수치 일시적으로 2배
소환의 문	2,500금+5철광	마을회관	매주 첫째날 필드상에 소유한 유닛 고용건물에서 랜덤하게 한 유닛 모집가능
자원창고	5,000금+5철광	시장	매 턴마다 유황+1
대지의 수호신	없음	없음	유닛생산량 50%증가, 매일 금5,000 생산, 공성전시 수비영웅 마력 일시적으로 +12

레벨	유닛	공격	방어	체력	피해	발사횟수	속도	비용	특수능력	참고사항
1	트로글로다이트(Troglodyte)	4	3	5	1~3	없음	4	50	장님마법에 면역	별다른 특징 없는 1레벨 유닛으로, 원거리 공격수의 총알받이 역할이 주된 임무
1	인퍼널 트로글로다이트 (Infernal Troglodyte)	5	4	6	1~3	없음	5	65	장님마법에 면역	속도가 좀 빨라진 것 외에는 별 차이는 없다. 역할도 같다
2	하피(Harpy)	6	5	14	1~4	없음	6	130	적을 공격한 후 제자리로 돌아옴	최소, 최대 대미지의차이가 크기 때문에 축복마법이 꼭 필요한 유닛 하피 핵으로 업그레이드 필수
2	하피 핵(Harpy Hag)	6	6	14	1~4	없음	9	170	적을 공격한 후 제자리로 돌아옴	무반격, 무반격인데다 속도도 꽤 빠른 편이기 때문에 히트 앤 런이 가능하다
3	주시자(Beholder)	9	7	22	3~5	12	5	250	근접 페널티 없음	빵빵한 체력과 괜찮은 공방수치로 던전성의 주력 유닛 중 하나이다
3	악마의 눈(Evil Eye)	10	8	22	3~5	24	7	280	근접 페널티 없음	주시자와 마찬가지, 상당히 좋은 능력치를 지니고 있
4	메두사(Medusa)	9	9	25	6~8	4	5	300	근접 페널티 없음. 근접공격시 석화확률 20%	능력은 좋은 편이지만, 발사회수가 적은 것이 단점
4	메두사퀸(Medusa Queen)	10	10	30	6~8	8	6	330	근접 페널티 없음. 근접공격시 석화확률 20%	업그레이드 하면 체력과 발사회수가 늘어나므로, 우선적으로 업그레이드하는 것을 추천한다
5	미노타우르스(Minotaurs)	14	12	50	12~20	없음	6	500	높은 사기	던전을 강하게 만들어 주는 일등 공신.
5	미노타우르스킹(Minotaurs King)	15	15	50	12~20	없음	8	575	높은 사기	속도가 빨라지기 때문에 업그레이드는 필수!
6	만티코어(Manticore)	15	13	80	14~20	없음	7	850	없음	낮은 체력, 형편없는 공격력 등 그야말로 던전의 수치!
6	스콜피코어(Scorpicore)	16	14	80	14~20	없음	11	1050	마비확률 20%	속도가 빠르다는 것 외엔 만티코어와 마찬가지로 허접하다
7	레드드래곤(RedDragon)	19	19	180	40~50	없음	11	25,00+1유황	4레벨 이하 마법사용 불가	자원이 많이 필요하긴 하지만, 그 강력함으로 충분한 보답이된다
7	블랙드래곤(BlackDragon)	25	25	300	40~50	없음	15	4,000+2유황	모든 마법 면역, 타이탄 공격시 150%의 피해	특수능력을 이용한 이마게돈 러쉬는 그야말로 공포다

포트리스(Fortress)



늪지대와 친숙한 종족 포트리스는 인퍼노와 더불어 아마게돈 블레이드에서 최약체로 평가받는 종족이다. 1레벨 유닛인 놀은 느린 속도 외에는 특별히 뒤떨어지지도, 좋지도 않은 중간의 능력을 지닌 유닛이지만 유일한 장거리 유닛인 2레벨 도마뱀인간의 허접함이 포트리스 초반운용의 걸림돌이 된다(하지만 '유일' 한 장거리 유닛이기 때문에 울면서라도 써야만 한다). 3레벨 서펀트/드래곤플라이도 속도 외에는 약한 유닛이지만 마법해제와 약화라는 특수능력이 있어서 그 효용도가 높다. 초반에는 어쩔 수 없이 놀과 도마뱀인간 조합으로, 마법능력이 좋은 영웅이면 드래곤플라이를 끌고 다니면서 마법난사로 주변광산을 정리하는 것도 가능하다. 주변정리가 되었으면 5레벨 최강 사기 유닛, 포트리스의 희망(강조 또 강조!) 강력한 고르곤을 뽑는데 주력하자. 자원이 많은 지도, 특히 나무와 철광이 넉넉한 지도면 와이번 패스트를 해서(이틀만에 뽑을 수 있는 엽기 빌드) 구급텐트와 함께 상대적으로 약한 초반을 어느 정도 보완하는 것도 가능하다.

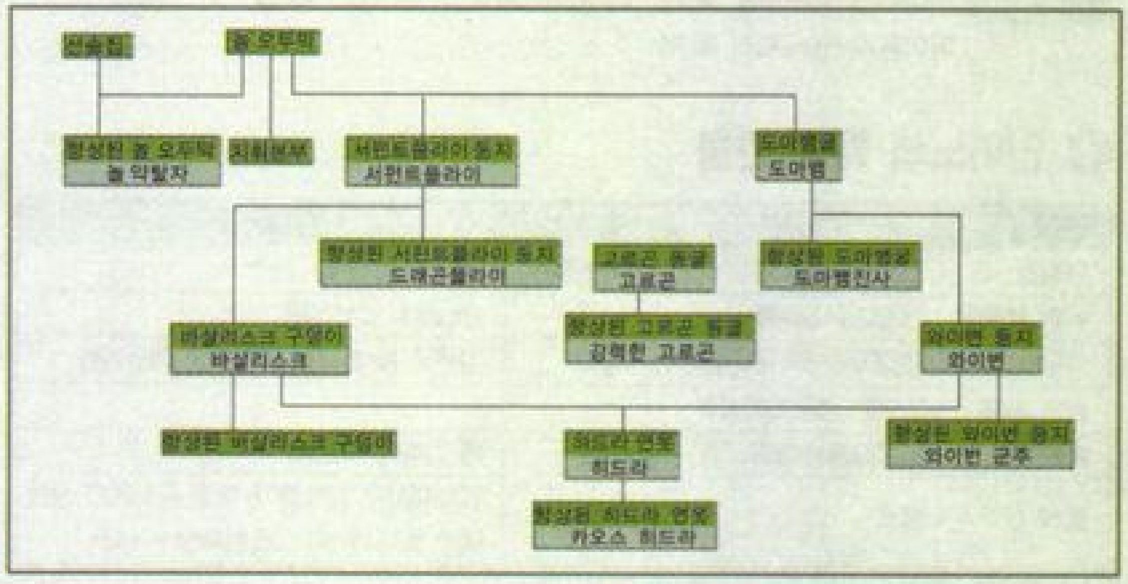
소속영웅 비스트마스터(Beastmaster), 마녀(Witch)

추천영웅 알킨Alkin(고르곤특기), 타자르Tazar(갑옷술특기), 안드라Andra(지식특기)

포트리스의 특수 건물

건물	비용	필요건물	효과
대장간	1,000금+5목재	마을회관	구급텐트 구입
피의 오벨리스크	1,000금	공포의 문장	공성전시 수비영웅 공격력 +2
공포의 표식	1,000금	보루	공성전시 수비영웅 방어력 +2
워로드 감옥	1,000금	시민회관	방문 영웅의 방어력 +1
자원창고	5,000금+5철광	시장	매 턴마다 +1목재, +2철광
조선소	2,000금+20목재	마을회관	배를 제조
육식식물	없음	없음	유닛생산량 50%증가, 매일 금5,000 생산, 공성전시 수비영웅 공/방어력 일시적으로 +10

포트리스의 스킬트리



레벨	유닛	공격	방어	체력	피해	발사횟수	속도	비용	특수능력	참고사항
1	놀(Gnoll)	3	5	6	2~3	없음	4	50	없음	1레벨 유닛 중에서 중상은 되지만, 역시 운명은 총알받이(-_-)
1	놀약탈자(Gnoll Marauder)	4	6	6	2~3	없음	5	70	없음	약탈자라고 뭔가 다를 거 같지만… 역시나 놀과 마찬가지다
2	도마뱀인간(Lizardman)	5	6	12	1~3	12	4	110	없음	포트리스유일의 장거리 공격 유닛, 그리고 최고 허접 유닛(-_-)
2	도마뱀전사(LizardWarrior)	5	7	12	2~3	24	5	130	없음	업그레이드 해 봤자 허접한 건 여전하다. 울면서 쓸 수 밖에 없는 유닛
3	서펀트플라이(SerpentFly)	6	8	20	2~5	없음	9	220	마법해제	능력치는 상당히 낮은 편이지만 특수능력이 쓸만하고 속도가 빠르다
3	드래곤플라이(DragonFly)	6	8	20	2~5	없음	13	240	마법해제, 약화마법	빠르지만 단지 빠르기만 할 뿐이다. 특수능력이 좋은 편이니 유효 적절히 써먹자
4	바실리스크(Basilisk)	11	11	35	6~10	없음	5	325	석화확률 20%	약간 느린게 단점이나 능력치도 쓸만하고, 특수능력도 괜찮은 편이다
4	거대한바실리스크 (GreaterBasilisk)	12	12	40	6~10	없음	7	400	석화확률 20%	바실리스크와 거의 비슷하다. 여유가 있으면 업그레이드!
5	고르곤(Gorgon)	10	14	70	12~16	없음	5	525	없음	속도는 느리지만, 엄청난 능력치를 자랑한다. 필히 업그레이드 할 유닛 중 하나
5	강력한고르곤 (Mighty Gorgon)	11	16	70	12~16	없음	6	600	죽음의 시선	능력치도 좋지만 특히 7레벨 유닛을 상대할 때 그 진가가 발휘되는 특수능력이 거의 사기에 가깝다
6	와이번(Wyvern)	14	14	70	14~18	없음	7	800	없음	레벨에 비해 강한 유닛은 아니지만 빨리나오기 때문에 암울한 포트리스의 초반을 버티게 하는 힘이 된다
6	와이번군주 (Wyvern Monarch)	14	14	70	18~22	없음	11	1,100	20%확률로 적을중독시킴	와이번과 거의 같은 용도로 사용된다 업그레이드 하나마나 비슷하다
7	히드라(Hydra)	16	18	175	25~45	없음	5	2,200	무반격, 세 방향 동시공격	능력치도 좋지않고 속도가 7레벨 유닛치고는 굉장히 느리지만, 특수능력이 그 단점을 덮어준다
7	카오스히드라(Chaos Hydra)	18	20	250	25~45	없음	7	3,500+1 유황		무반격, 세 방향 동시공격, 속도를 위해선 업그레이드가 필수!

CD Analysis

인퍼노(Inferno)



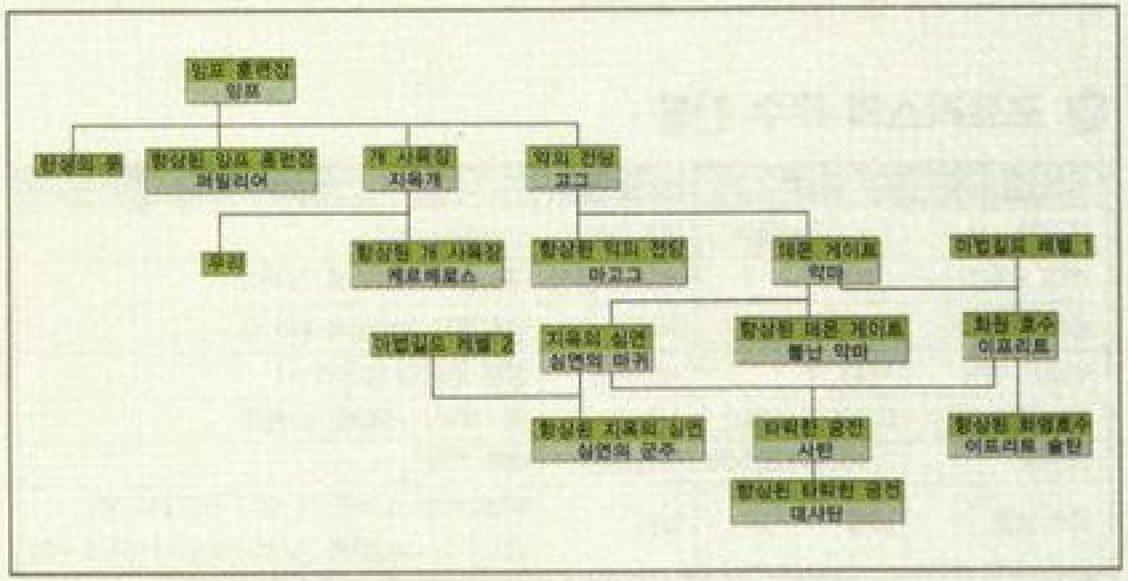
사탄과 화염이 상징인 인퍼노성은 포트리스와 함께 최약체로 평가되는 종족이다(생긴건 정말 멋지다. 뻔지르르한 겉모습에 속지말자!). 포트리스가 아마게돈 블레이드로 넘어오면서 사정이 조금(아주 조금) 나아진 것에 비하면 인퍼노는 여전히 '허약함' 그 자체이다. 1레벨 유닛 최하위를 다투는(농부는 제외-_-) 임프부터 최고유닛인 대사탄에 이르기까지 케르베로스와 이프리트를 제외한 나머지 유닛들이 약한 편에 속하는데다 쓸만한 영웅 찾기가 힘들기 때문에 초, 중, 후반 내내 게임운영이 힘들다. 3방향 동시공격에 무반격, 속도도 빠른편인 케르베로스와 불마법 면역에 불의 방패(이프리트를 공격하면 화염반격을 받음)를 기본장착하고 나오는 이프리트 술탄은 인퍼노유닛 답지 않은 강력한 능력을 자랑한다. 초반은 좀 힘들겠지만 케르베로스+곡스 조합으로, 빨리 자원을 모아서 이프리트를 뽑으면 그 때부터는 사정이 조금 나아질 것이다. 아주 조금…-_-; 능력치 자체는 별 볼일 없으나 저렴한 가격과 시체에서 데몬소환이라는 핏핀드의 특수능력을 이용한 데몬러쉬도 고려해봄 직하나, 역시 데몬자체의 능력이 워낙 떨어지는 데다 생각 만큼 데몬 모으기가 쉽지 않기 때문에 그냥 이런 전법도 있다는 것만 알아두자. 이프리트, 케르베로스, 고그(… 장거리라는 이유 하나만으로)정도가 돋보이는 유닛이다.

소속영웅 마귀(Demoniac), 광신도(Heretic)
추천영웅 자이다Zyder(마술 특기), 라쉬카Rashka(이프리트 특기), 에이든Ayden(지식 특기)

인퍼노의 특수 건물

건물	비용	필요건물	효과
대장간	1,000금+5목재	시민회관	탄약 수레 구입
유황 폭풍우	1,000금+5유황	보루	공성전시 수비영웅 마력 +2
성문	10,000금+5목재+5철광	성채	성문을 통해 다른 성문으로 이동가능
불의 사제	방문한 영웅의마법력 +1		
자원창고	5,000금+5철광	시장	매 턴마다 수은+1
불의 신	없음	없음	유닛생산량 50%증가, 매일 금5,000 생산, 매주 임프의 주가 됨(임프생산 +15)

인퍼노의 스킬트리



레벨	유닛	공격	방어	체력	피해	발사횟수	속도	비용	특수능력	참고사항
1	임프(Imp)	2	3	4	1~2	없음	5	50	없음	최약체 인퍼노답게 1레벨 유닛마저도 허접. 대책없다(-_-)
1	퍼밀리어(Familiar)	4	4	4	1~2	없음	7	60	마법점수 흡수	특수능력과 속도덕에 형편이 좀 낫지만… 그래봤자 인퍼노
2	고그(Gog)	6	4	13	2~4	12	4	125	없음	유일한 장거리 유닛 이상은 바라지 말자. 인퍼노 유닛이다
2	마고그(Magog)	7	4	13	2~4	24	6	175	파이어볼 공격	아군을 포함한 주위에 인접한 유닛에게도 피해를 입힌다. 역시 인퍼노다
3	지옥의개(HellHound)	10	6	25	2~7	없음	7	200	없음	인퍼노 유닛 답지 않은 좋은 능력치를 갖고 있다. 주력감으로 손색없다
3	케르베로스(Cerberus)	10	8	25	2~7	없음	8	250	세 방향을 동시공격, 무반격	좋은 특수능력, 딸리지 않는 능력치, 강력하다
4	데몬(Demon)	10	10	35	7~9	없음	5	250	없음	능력치는 허접하지만 싸다는 게 장점
4	혼드데몬(Horned Demon)	10	10	40	7~9	없음	6	270	없음	업그레이드 하면 자원낭비. 효용성 0
5	핏핀드(Pit Fiend)	13	13	45	13~17	없음	6	500	없음	채찍을 휘두르는 모습은 멋지지만(-_-) 사실 별 볼일 없는 유닛이다. 업그레이드 필수!
5	핏로드(Pit Lord)	13	13	45	13~17	없음	7	700	악마 소환	죽은 아군의 시체에서 데몬소환을 할수 있다. 쓸만한 특수능력덕에 가치가 조금 올라갔다
6	이프릿(Efreet)	16	12	90	16~25	없음	9	900	지니를 공격할 때 150%의 피해, 불마법 면역	이프리트+아마게돈 러쉬라는 강력한 전법을 구사할 수 있게 해 준다 가히 인퍼노의 희망이라 불릴만한 유닛
6	이프릿술탄(Efreet Sultan)	16	14	90	16~24	없음	13	1100	지니를 공격할 때 150%의 피해, 불마법 면역 불의 방패마법	체력이 약간 낮은 편인게 아쉽긴 하지만, 매우 유용하게 쓰이는 주력유닛이다
7	데빌(Devil)	19	21	160	30~40	없음	11	2,700 +1수은	천사를 공격할 때 150%의 피해, 적의 행운 1	비싼 가격에 비해 체력은 상당히 낮다. 그러나 다른 능력치는 좋은 편
7	아치데빌(ArchDevil)	26	28	200	30~40	없음	17	4,500 +2수은	천사를 공격할 때 150%의 피해, 적의 행운 1	비싸지만 대천사에 비해 효용성은 낮은 편이기 때문에 무리해서 업글 할 필요는 없다

네크로폴리스(Necropolis)



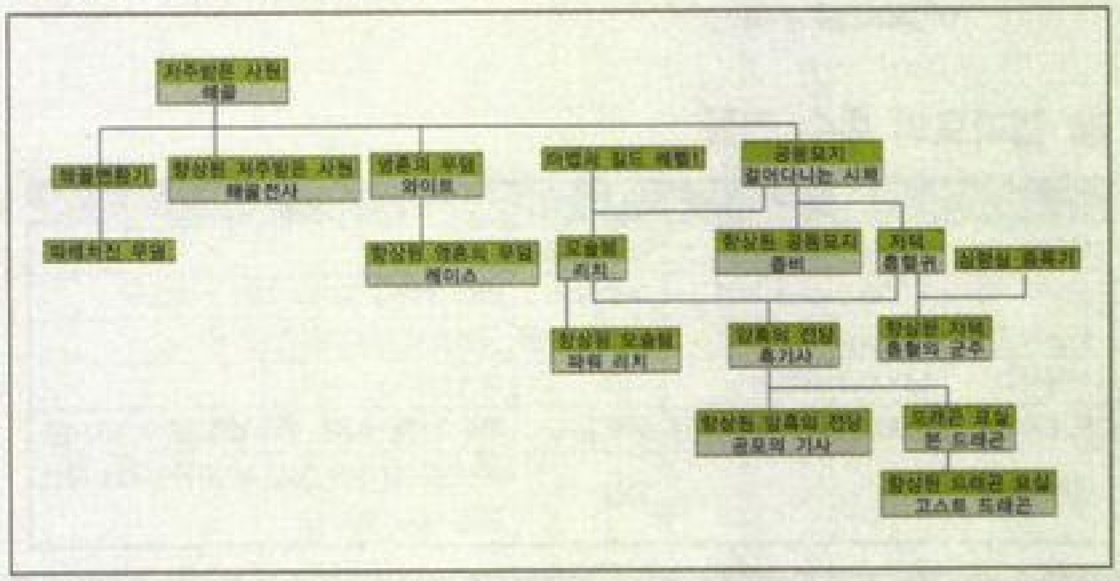
망자들의 성 네크로폴리스(이하 네크로). 네크로는 시체를 부활시키는 강령술의 존재로 히어로즈의 세계에서 가장 특색있는 종족이자 강력한 종족으로 자리매김 하고 있다. 상징적 존재이자 네크로 운영의 열쇠를 쥐고 있는 해골병사를 매 전투 때마다 계속해서 얻을 수 있다는 것은 엄청난 장점이 아닐 수가 없다. 이밖에도 네크로는 타 종족에 비해 영웅진이 상당히 두터운 편이다. 우선 핵심 스킬인 심령술을 모든 영웅들이 기본적으로 지니고 있고(그럴 수밖에 없지만), 다른 보조 부가 기술들도 유용한 것들이 많은 편이다. 유일한 장거리 공격 유닛이 5레벨이기 때문에 초반진행이 약간 힘든 편이지만 해골이 모이고 흡혈귀군주와 리치가 나오기 시작하면 순식간에 게임의 흐름이 바뀌게 된다. 대표유닛 흡혈귀군주, 리치, 공포의기사로 이루어진 유닛조합은 거의 완벽에 가까운 강력함을 보여주며, 7레벨 유닛의 허접함을 충분히 메꾸고도 남는다.

소속영웅 죽음의 기사(DeathKnight), 네크로맨서(Necromancer)
추천영웅 싼트Thant(시체조종마법 특기), 갈스란Galthran(해골특기), 샌드로Sandro(마술특기)

네크로폴리스의 특수 건물

건물	비용	필요건물	효과
대장간	1,000금+5목재	마을회관	구급텐트 구입
암흑의 봉인	1,000금	보루	시야를 가리기 위한 검은 구름을 성 주위로 뿜는다
심령술 증폭기	1,000금	마법길드 레벨1	네크로폴리스 영웅의 심령술 10%향상
자원창고	5,000금+5철광	시장	매 턴 +1 목재, +1 철광
해골 전환기	1,000금	저주받은 사원	다른 유닛을 해골로 바꾼다. 드래곤은 본드래곤이 된다.
조선소	2,000금+20목재	마을회관	배 생산
영혼의 감옥	없음	없음	유닛생산량 50%증가, 매일 금5,000 생산, 모든 영웅의 심령술 20%증가

네크로폴리스의 스킬트리



레벨	유닛	공격	방어	체력	피해	발사횟수	속도	비용	특수능력	참고사항
1	해골병사(Skeleton)	5	4	6	1~3	없음	4	60	없음	강령술로 인해 최고의 효용성을 자랑하는 유닛. 1레벨 유닛도 쪽수로 밀어붙이면 무적이다
1	해골전사(Skeleton Warrior)	6	6	6	1~3	5	70	없음		해골 때문에 쓰이는 일이 거의 없는 유닛. 별로 나쁜 유닛은 아니다
2	워킹데드(Walking Dead)	5	5	15	2~3	없음	3	100	없음	능력치도 낮은데다, 무엇보다 참을 수 없는 것은 3이라는 이동속도! 스킬트리 때문에 어쩔 수 없이 건물만 지어두게 되는 비운의 유닛
2	좀비(Zombie)	5	5	20	2~3	없음	4	125	20%질병전염	워킹데드와 마찬가지로 얼굴 볼일 거의 없다
3	와이트(Wight)	7	7	18	3~5	없음	5	200	전 턴에 받은 피해회복	공방도 낮고, 체력도 허접한데다 속도마저도 느리다. 봉인!
3	레이스(Wraith)	7	7	18	3~5	없음	7	230	전 턴에 받은 피해회복, 마법수치 흡수	와이트와 마찬가지. 가끔 특수능력을 써먹기 위해서 데리고 다니는 거 외에는 별로
4	흡혈귀(Vampire)	10	9	30	5~8	없음	6	360	무반격	무반격 외의 능력치는 좋지 않다. 흡혈귀군주로 필히 업그레이드!
4	흡혈귀군주(Vampire Lord)	10	10	40	5~8	없음	9	500	무반격, 공격한 적의 체력흡수	능력치 자체는좋지 않으나, 특수능력으로 가히 4레벨 최강이라 부를 만한 유닛이다 네크로폴리스의 진정한 주력으로, 시체부활 마법이 있으면 불멸의 유닛(-_-)이 된다
5	리치(Lich)	13	10	30	11~13	12	6	550	스플래쉬 대미지	유일한 장거리라는 것 외에도 능력치도 좋은 편. 보호1순위 유닛이다
5	파워리치(Power Lich)	13	10	40	11~15	24	7	600	스플래쉬 대미지	마찬가지. 근접페널티가 있기 때문에 꼭 보호해주자
6	흑기사(BlackKnight)	16	16	120	15~30	없음	7	1,200	저주마법 확률 20%	좀 비싸긴 하지만, 그 강력함으로 충분히 돈값은 하는 유닛이다. 허나 공포의기사는 더 강하다
6	공포의기사(DreadKnight)	18	18	120	15~30	없음	9	1,500	저주마법 확률 20%, 데스블로우	2배의 피해를 주는 데스블로우의 공포는 당해본 사람만이 안다 나가와 함께 동급최강을 달리는 막강한 유닛
7	본드래곤(BoneDragon)	17	15	150	25~50	없음	9	1,800	적의 사기 1	싼 거 빼고 별 볼일 없다. 역시 용은 살아있을 때가 강력하다!
7	고스트드래곤(GhostDragon)	19	17	200	25~50	없음	14	3,000+바수은	적의 사기 -1, 노화	적 체력의 반을 깎는 노화는 쓸만하지만 나머지는 본드래곤과 마찬가지. 돈이 남아돌면 생산하자

CD Analysis

램파트(Rampart)



자연친화적 종족인 램파트는 자타공인 1레벨 최강 켄타우르스와 체력 빼고는 훌륭한 능력치의 엘프 콤비와 느린 속도 외에는 훌륭한 능력치의 드워프로 초반부에 특히 강한 면모를 보여준다. 속도 외에는 별 볼일 없는 페가수스와 느린 속도가 문제인 덴드로이드 때문에 중반에 접어들면 초반보다는 좀 힘들어지긴 하지만 특수능력이 우수해 충분히 버틸만하다. 7레벨 유닛인 골드드래곤은 정말 말도 안되는 가격(생산가격이 비싸다기 보다는 건물 짓는데 정말 엄청난 자원이 들어간다-_-; 특히 수정)이지만 그 값은 톡톡히 해내기 때문에 꼭 생산하도록하자. 램파트는 평균 속도가 느린편은 아니지만 각 유닛별로 속도의 격차가 매우 크기 때문에 유닛 조합하기가 좀 까다로운 편이다. 일단 초반은 켄타우르스+엘프 조합으로 넘기고, 어느 정도 유닛이 모이면 주력영웅에겐 빠른 유닛위주로 몰아주고 드워프나 덴드로이드 같은 유닛은 수성전에 혹은 부영웅에게 줘서 주변 광산을 정리하는 용도로 써먹자. 영웅진은 그럭저럭. 멀티플레이에서 금지인(그만큼 강력한) 키레가 단연 돋보이는 영웅이다.

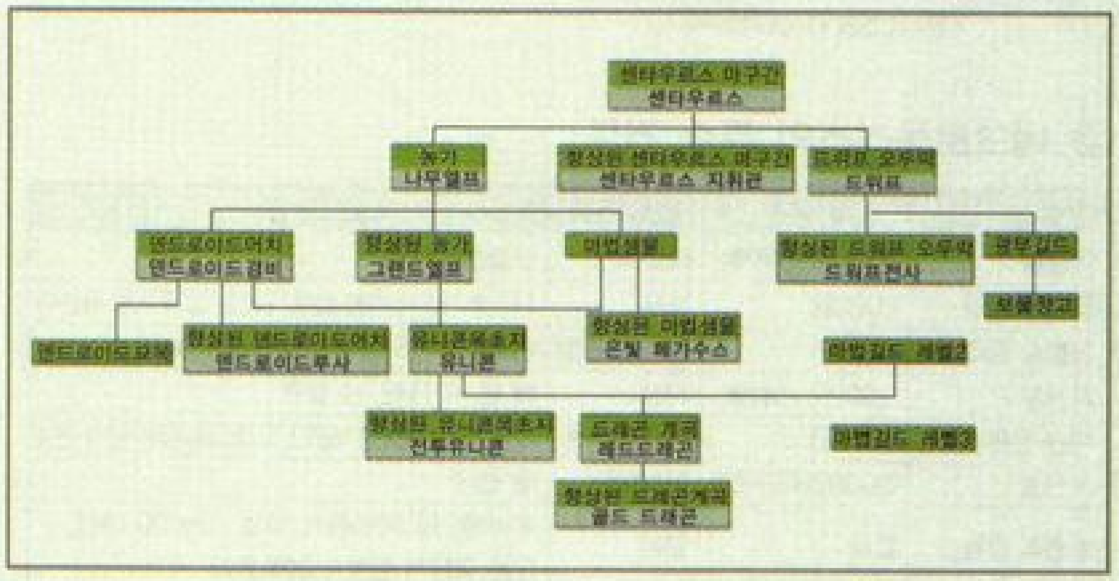
소속영웅 레인저(Ranger), 드루이드(Druid)

추천영웅 키레(Kyrre(병참술 특기), 이보르Ivor(엘프 특기), 메필라(갑옷술 특기)

램파트의 특수 건물

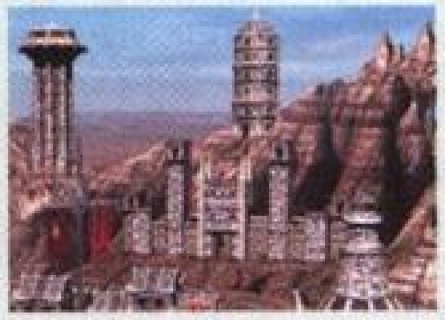
건물	비용	필요건물	효과
대장간	1,000금+5목재	구급텐트구입	
신비의 연못	2,000금+모든 자원 2	마을회관	매주 첫째날 임의의 자원 1~4생산
행운의 분수	1,500금+10수정	신비의 연못	공성전시 수비영웅 행운 +2
저장창고	5,000금+5철광	시장	매 턴마다 +1 수정
보물창고	5,000금+5목재+10철광	광부길드	매주 첫째날 소유한 금의 10%만큼의 이자제공
영혼의 수호신	없음	없음	유닛생산량 50%증가, 매일 금5,000 생산, 모든 영웅 행운 +2

램파트의 스킬트리



레벨	유닛	공격	방어	체력	피해	발사횟수	속도	비용	특수능력	참고사항
1	켄타우르스(Centaurs)	5	3	8	2~3	없음	6	70	없음	램파트의 주력. 약간 비싸긴 하나 1레벨 유닛 중 최강자라 하기에 충분하다
1	켄타우르스캡틴(Centaurs Captain)	6	3	10	2~3	없음	8	90	없음	1레벨의 탈을 쓴 2레벨 유닛. 속도까지도 빠르다!
2	드워프(Dwarf)	6	7	20	2~4	없음	3	120	마법저항력 20%	능력치는 좋지만 속도 때문에 버림받게 되는 비운의 유닛
2	배틀드워프(Battle Dwarf)	7	7	20	2~4	없음	5	150	마법저항력 40%	드워프에 비해 속도가 조금 빨라지고, 마법저항력이 올라가기 때문에 조금 나은 편
3	우드엘프(WoodElf)	9	5	15	3~5	24	6	200	없음	능력자체는 별 볼일 없다. 그랜드엘프로 필히 업그레이드!
3	그랜드엘프(GrandElf)	9	5	15	3~5	24	7	225	두번 연속 공격	초반 램파트가 강해지는데 일조를 하는 유닛이다. 단, 중반 이후에는 낮은 체력으로 많이 죽는 것이 아쉬운 점
4	페가수스(Pegasi)	9	8	30	5~9	없음	8	250	적 마법점수 사용량 +2	공방도 낮고, 체력마저도 낮다. 그러나 빠른 속도와 저렴한생산비용이 장점
4	실버페가수스(Silver Pegasi)	9	10	30	5~9	없음	12	275	적 마법점수 사용량 +2	페가수스와 마찬가지. 특수능력은 초반이외에는 큰 도움은 되지 못한다
5	덴드로이드가드 (Dendroid Guard)	9	12	55	10~14	없음	3	350	포박	훌륭한 특수능력과 높은 방어력, 빵빵한 체력, 저렴한 가격이돋보이지만 속도가 아쉬운 점
5	덴드로이드솔저 (Dendroid Soldier)	9	12	65	10~14	없음	4	425	포박	속도만 제외하면 훌륭하다. 생산량도 많기 때문에 수성전시 그 위력을 발휘한다
6	유니콘(Unicorn)	15	14	90	18~22	없음	7	850	장님마법 확률 20%, 마법저항력 20%	6레벨 유닛 치고는 속도가딸리는 편이지만, 특수능력과 저렴한 가격이 단점을 커버한다
6	워유니콘(War Unicorn)	15	14	110	18~22	없음	9	950	250	장님마법 확률 20%, 마법저항력 20% 유니콘과 마찬가지. 맷집+특수능력 용도로 써먹자
7	그린드래곤(Green Dragon)	18	18	180	40~50	없음	10	2400+1수정	레벨 3 이하 마법에 면역	수정먹는 괴물…(아니 용가리-_-;;) 돈값, 아니 수정값은 충분히 한다
7	골드드래곤(Gold Dragon)	27	27	250	40~50	없음	16	4000 +2수정	레벨 4 이하 마법에 면역	한번 뽑으려면 정말 등골이 휘지만 그만큼강력하다. 눈에 불을 키고 수정을 모으자

스트롱홀드(Stronghold)



거친 황무지와 친숙한 스트롱홀드는 직접 공격이 탁월한 종족이다. 소속 유닛들도 방어력과 체력은 떨어지는 편인데 비해 공격력에 있어서는 중간이상은 가는 탁월한 능력을 보여준다(오크제외-_-). 3레벨 장거리 유닛인 오크가 조금 아쉽긴 하지만 초중반은 무난히 진행할 수 있고, 강력한 7레벨 유닛인 베히모스가 빨리 나오기 때문에 수정만 좀 모아뒀다면 게임운영에 별다른 어려움은 없을 것이다. 유닛이 전체적으로 느린 편이지만 비교적 빨리 나오는 5레벨 유닛인 썬더버드의 속도가 11이기 때문에 초중반 마법선공을 잡기 어렵지는 않을 것이다. 공격에 치중한 종족이어서 그런지 마법탑을 3층밖에 쌓지 못하고, 마법 영웅들이 영 시원찮은 것이 단점으로 작용한다. 자원이 부족한 편이라면 썬더버드+베히모스를, 자원이 넉넉하다면(특히 나무와 수정) 오크+로크+사이클롭스 조합도 고려할 만하다.

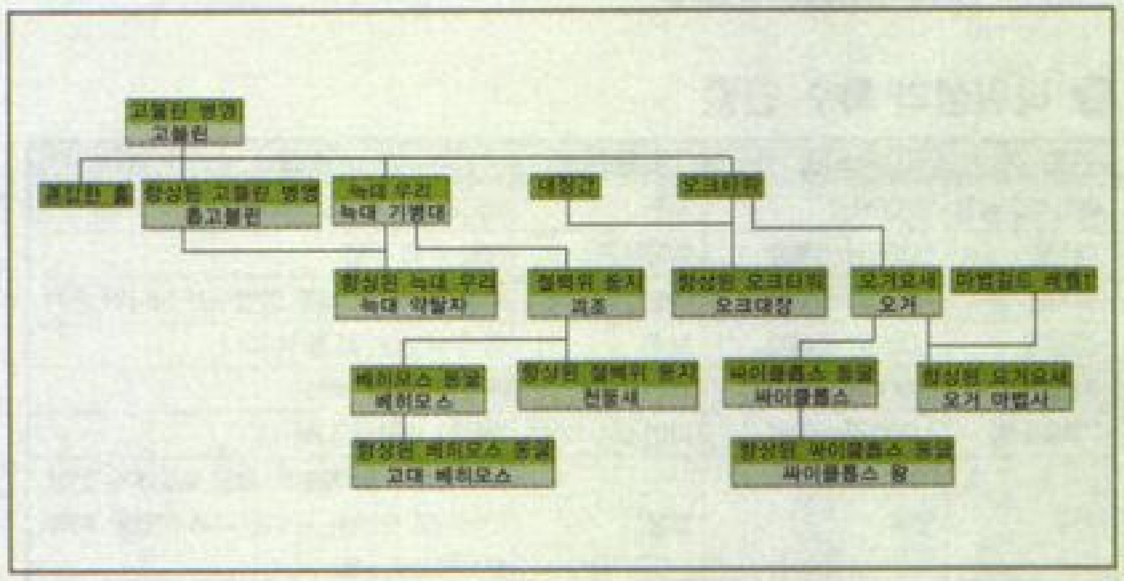
소속영웅 바바리안(Barbarian), 배틀메이지(Battle Mage)

추천영웅 크랙 핵Crag Hack(공격술 특기), 테렉Terek(헤이스트 특기), 데싸Dessa(병참술 특기)

스트롱홀드의 특수 건물

건물	비용	필요건물	효과
대장간	1000금+5목재	마을회관	탄약 수레 구입
쇠뇌 사격장	1000금+5목재	대장간	쇠뇌 구입
프리랜서 길드	1000금	시장	유닛을 자원으로 교환
저장창고	5000금+5철광	시장	매 턴마다 목재+1, 철광+1
탈출터널	2000금+5목재+5	철광	보루 공성전 중에 퇴각과 항복이 가능해짐
발하라의 전당	1000금	보루	방문한 영웅의 공격력 +1
장군의 기념비	없음	없음	유닛생산량 50%증가, 매일 금5000 생산, 공성전시 수비영웅 공격력 일시적으로 +20

스트롱홀드의 스킬트리



레벨	유닛	공격	방어	체력	피해	발사횟수	속도	비용	특수능력	참고사항
1	고블린(Goblin)	4	2	5	1~2	없음	5	40	없음	머리수로 밀어붙이는 유닛. 그 외에는 특별한 것이
1	홉고블린(Hobgoblin)	5	3	5	1~2	없음	7	50	없음	속도도 빠르고 공격력도 좋은 편이지만 방어력과 체력이 떨어진다
2	늑대기병대(Wolf Rider)	7	5	10	2~4	없음	6	100	없음	고블린과 마찬가지. 딸리는 방어력과 체력이 아쉽다
2	늑대약탈자(WolfRaider)	8	5	10	3~4	없음	8	140	두번 연속공격	특수능력과 높은 공격력으로 초반 주력으로 손색이 없다. 낮은 체력이 큰 단점
3	오크(Orc)	8	4	15	2~5	12	4	150	없음	능력치는 좋지 않지만 장거리 유닛이고 저렴한 생산비용이 위안이 된다
3	오크대장(Orc Chieftain)	8	4	20	2~5	24	5	165	없음	오크보다 체력이 늘어나기 때문에 업그레이드 필수이긴 하나그 외에는 여전히 약한 유닛
4	오우거(Ogre)	13	7	40	6~12	없음	4	300	없음	무식한 맷집과 황당 공격력을자랑한다. 그러나 4라는 속도는…
4	오우거메이지(Ogre Magi)	13	7	60	6~12	없음	5	400	피의 굶주림 마법	제법 쓸만한 특수능력과 뛰어난 능력치. 강력한 유닛이다
5	로크(Roc)	13	11	60	11~15	없음	7	600	없음	빠른 빌드와 좋은 능력치로주력유닛으로 손색이 없다 자원만 충분하다면 썬더버드로 업그레이드를 추천
5	썬더버드(ThunderBird)	13	11	60	11~15	없음	11	700	20%확률로 추가 번개공격	속도도 빠르고 능력치도 떨어지지 않는다. 게다가, 멋지다!
6	사이클롭스(Cyclops)	15	12	70	16~20	16	6	750	성벽공격	공성전의 투석기와 같은 역할의 특수능력을 갖고 있다 약간 낮은 편인 체력과 건물 짓는데 수정이 너무 많이 들어가는 것은 단점!
6	사이클롭스킹(Cyclops King)	17	13	70	16~20	24	8	1,100	성벽공격	사이클롭스와 같다. 업그레이드 하면 속도가 조금 빨라지기 때문에 업그레이드 하는 것을 추천한다
7	베히모스(Behemoth)	17	17	160	30~50	없음	6	1,500	적 방어력 40%감소	사기에 가까운 특수능력, 빠른 빌드오더. 스트롱홀드의 초반을 책임지는 주력유닛
7	에인션트베히모스(Behemoth)	19	19	300	30~50	없음	9	3,000 +1수정	적 방어력 80%감소	적의 7레벨 유닛에게 유용한 특수능력과 엄청난 체력, 저렴한 가격 장점이 많은 유닛이다. 단, 속도가 약간 느린편

타워(Tower)



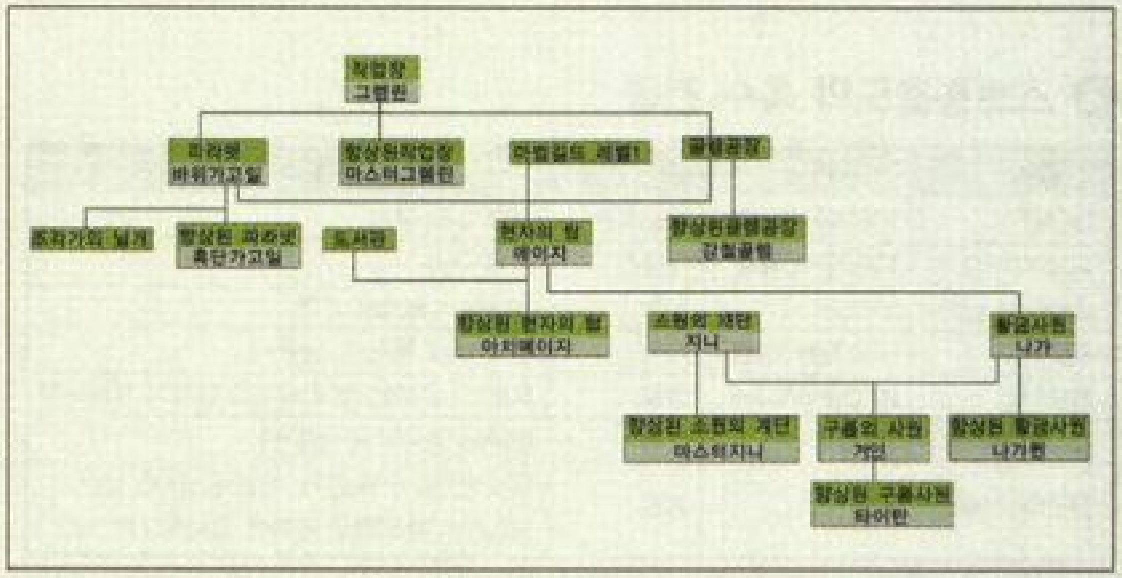
마법사와 그 휘하 쫄따구(-_-;)들의 도시인 타워는 마법에 특히 강한 면모를 보인다. 특수건물이 마법과 관련된 것들이 많으며, 마법사 길드에서 마법도 골고루 다 나오는 편이다. 그 밖에 타워의 가장 큰 특징이자 장점이라고 할 수 있는게 장거리 유닛이 무려 셋이나 있다는 점으로, 장거리 공격에 있어서는 지존이라 불리기에 손색이 없을 만한 수준이고 다른 유닛들의 능력치도 다들 평균 이상이다. 그러나 유닛들의 평균 속도가 느린편이고, 하나같이 생산하는데 자원이 무진장 많이 들어가기 때문에 게임을 이끌어가는데 조금 애를 먹게 된다. 한마디로 플레이어의 실력에 많이 좌지우지되는 종족이 바로 타워라고 할 수 있다(하긴 고수는 인퍼노로도 잘만 하지만-_-;). 영웅층이 좀 얇다는 것도 아쉬운 점이다. 초반은 마스터그렘린과 가고일, 중반은 메이지(아크메이지는 생산하기가 좀 번거롭다)와 지니조합으로 게임을 이끌어 나가면서 되도록 빨리 나가를 생산하도록 하자. 나가의 강력함은 말이 필요없다, 몸으로 겪어보라!

소속영웅 연금술사(Alchemist), 마법사(Wizard)
추천영웅 솔미르Solmyr(연속번개 특기), 사이라Cyra(헤이스트 특기), 파프너fafner(나가특기)

타워성의 특수 건물

건물	비용	필요건물	효과
아티팩트 상점	10,000금	시장	아티팩트와 자원 거래
대장간	1,000금+5목재	마을회관	탄약 수레 구입
도서관	1,500금+모든자원 5	마법길드 레벨1	마법길드의 각 레벨 마법수가 하나씩 증가
전망대	1,000금+5목재	보루	성 주위 20칸을 볼 수있다.
저장창고	5,000금+5철광	시장	매 턴마다 +1 보석
지혜의 벽	1,000금+5철광	마법길드 레벨1	방문한 영웅의 지식 +1
기구	없음	없음	유닛생산량 50%증가, 매일 금5,000 생산, 전체지도 보여줌, 공성전시 수비영웅 지력 일시적으로 +15

타워성의 스킬트리



레벨	유닛	공격	방어	체력	피해	발사횟수	속도	비용	특수능력	참고사항
1	그렘린(Gremlin)	3	3	4	1~2	없음	4	30	없음	머릿수 외에는 정말 약한 유닛이다. 업그레이드는 필수!
1	마스터그렘린(Master Gremlin)	4	4	4	1~2	8	5	40	없음	1레벨 장거리 유닛이라는 것만으로도 가치가 있다
2	스톤가고일(Stone Gargoyle)	6	6	16	2~3	없음	6	130	없음	그렘린과 마찬가지로 머릿수가 많다. 그 외에는 별로···
2	옵시디언가고일(Obsidian Gargoyle)	7	7	16	2~3	없음	9	160	없음	빠른 속도 외에는 스톤가고일과 마찬가지
3	스톤골렘(Stone Golem)	7	10	30	4~5	없음	3	150	마법피해 50% 감소	좋은 특수능력과 뛰어난 능력치는 장점, 3밖에 안 되는 속도는 단점
3	아이언골렘(Iron Golem)	9	10	35	4~5	없음	5	200	마법피해 75% 감소	장거리 유닛 보호용+수성전 전용
4	메이지(Magi)	11	8	25	7~9	24	5	350	근접 패널티 없음, 마법점수 사용량 2	능력치도 좋은 편이고, 특수능력도 그럭저럭 쓸만하다.
4	아치메이지(ArchMagi)	12	9	30	7~9	24	7	450	근접 패널티 없음, 마법점수 사용량 2	업그레이드 하면 체력이 올라가긴 하지만, 건물 짓는데 자원이 많이 필요하기 때문에 생산하기는 힘든 편
5	지니(Genie)	12	12	40	13~18	없음	7	550	이프릿을 공격할 때 150%의 피해	속도와 특수능력을 위해서 업그레이드를 추천!
5	마스터지니(Master Genie)	12	12	40	13~16	없음	11	600	이프릿을 공격할 때 150%의 피해, 보조마법 사용가능(랜덤)	체력이 40밖에 안되지만, 특수능력도 쓸만한 편이고 속도도 빠르다
6	나가(Naga)	16	13	110	20	없음	5	1,100	무반격, 피해수치 고정	상당히 비싸고 속도도 느리지만, 사기에 가까운특수능력 때문에 충분히 생산할 만한 가치가 있다
6	나가퀸(Naga Queen)	16	13	110	30	없음	7	1,600	무반격, 피해수치 고정	마찬가지로 주력 유닛 역할을 톡톡히 해낸다. 6레벨 최강자라 불리기에 손색이 없다
7	거인(Giant)	19	16	150	40~60	없음	7	2,000 +1보석	정신마법 면역	특수능력도 좋은 편이고, 능력치도 떨어지지 않지만 역시 업그레이드는 필수!
7	타이탄(Titan)	24	24	300	40~60	24	11	5,000 +2보석	정신계통 마법 면역, 블랙드래곤을 공격할 때 150%의 피해, 근접 패널티 없음	보석 잡아먹는 괴물이지만, 그만한 역할은 충분히 해낸다. 멋진 유닛이다

Hint & Tips

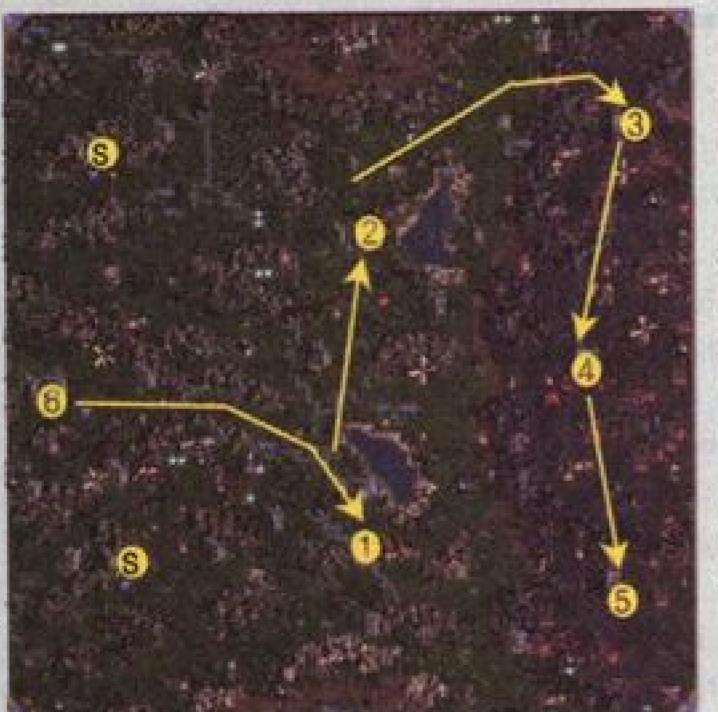
1. 대기와 방어를 적절히 사용하자. 차례가 돌아왔다고 무작정 앞으로 나가거나 공격하는 것 보다는 일단 대기해서 상대방이 먼저 다가오기를 기다리자. 대기와 방어를 잘 사용하면 전투에서 피해를 훨씬 줄일 수가 있다.
2. 잘 키운 영웅은 병력의 열세를 극복할 수 있다. 영웅은 직접 전투에 참여하지 않고 마법만을 쓸 수 있지만 단지 그것이 영웅 역할의 다가 아니다. 영웅의 공격력과 방어력에 따라 유닛들의 능력치도 달라지며, 영웅의 각종 부가스킬이 전투에 끼치는 역할도 무시할 수 없다. 능력치를 올려주는 건물은 무시하지 말고 꼬박꼬박 방문하고, 성의 특수건물도 부지런히 지어 영웅의 능력치를 올리는데 신경쓰자.
3. 공격마법이 마법의 전부가 아니다. 물론 초반에는 약한 1,2레벨 유닛밖에 없으므로 헤이스트나 블레스 보다는 라이트닝 볼트가 더 유용하게 쓰일 수도 있다. 그러나 게임이 후반부로 흐르면 흐를수록 블라인드나 기원 같은 보조마법이 더욱 빛을 발한다. 공격마법만을 고집하지 말고 보조마법을 유효적절히 써 주도록 하자.
4. 초반 확장을 잘하는 사람이 바로 히어로즈의 고수다. 모든 전략 시뮬레이션 게임이 그러하듯 히어로즈도 초반 확장이 게임의 승패를 결정지을 정도로 중요하다. 초반에는 약간의 병력 손실이 있더라도 주변의 광산이나 성을 빨리 점령해야 한다. 유닛 고용도 자원이 있어야 가능하며, 성이 많으면 많을수록 고용할 수 있는 유닛의 숫자도 늘어난다는 점을 잊지말자.
5. 장거리 공격 유닛은 보호대상 1순위다. 장거리 공격 유닛은 멀리서도 공격할 수 있기 때문에, 반격을 받지 않는다. 즉, 직접공격 유닛이 적에게 다가가서 적의 반격을 받으며 싸우는 동안 피해없이 적을 공격할 수 있다는 것이다. 그러나 대부분의 장거리 공격 유닛은 같은 레벨의 직접공격 유닛에 비해 약한 편이니 전투에서 보호에 신경쓰도록 하자.
6. 영웅보다는 성을 지켜라. 히어로즈에서는 성 없이 일주일이 경과하면 남아있는 영웅 수나 강함에 상관없이 무조건 게임에서 패배하게 된다는 규칙이 있다. 영웅을 잃게되는 한이 있더라도 성은 꼭 지키도록 하자.
7. 각 영웅들의 역할을 명확히 구분짓자. 주력영웅은 강력한 유닛과 좋은 아티팩트등을 모두 몰아줘서 직접적인 공격과 방어는 물론 마법도 어느 정도는 쓸 수 있도록 키워놔야 한다. 나머지 영웅들은 약한 유닛들을 모아서 광산을 정리하거나, 정찰과 탐험술등을 익혀 주변을 정찰하는 등 영웅 각각의 역할을 확실히 구분지어 놓자.

캠페인 공략

아마게돈스 블레이드(Armageddon's Blade)

캐서린 여왕과 남편 롤랜드 그리고 에라시아의 정예, 숲의 수호자인 젤루가 함께 아마게돈 블레이드를 만들려고 하는 이오폴의 루시퍼 왕의 야망을 봉쇄하기 위해 그와 맞서 싸우게 된다.

1. 캐서린에게 주어진 짐



승리조건: 모든 적의 전멸
시작보너스: 30 창병 , 20 궁수 , 10 그리핀 중 선택
난이도: 어려움
레벨제한: 18
상황 설명: 캐서린 여왕은 에라시아를 공격하는 이오폴의 군대의 침략을 직접 막아내기로 결심했다.

❶ 시작하면 캐슬성이 세개 주어지고 영웅도 세명 주어진다. 캐서린의 레벨이 12, 나머지 두 명의 영웅의 레벨도 4이고 유닛도 많이 주어지므로 캐서린에게 병력을 몰아줘서 지도 남쪽 중앙의 캐슬성을 점령하자.
❷ 병력을 보충하고 주변의 자원을 획득하면서 북쪽 중앙의 캐슬성을 점령한다. 능력치를 올려주는 건물은 빼먹지 말고 방문하자.
❸ 재차 병력을 보충해 동북쪽으로 이동해 인퍼노 유닛이 지키고 있는 관문을 지나 남쪽에 보이는 인퍼노 성을 점령한다.
❹ 다시 남쪽으로 내려가 두번째 인퍼노 성을 점령한다.
❺ 이제 적 성은 마지막 하나만 남았다. 다시 전열을 가다듬어 남동쪽 끝의 인퍼노 성을 점령하면 승리하게 된다. 다음 시나리오를 편하게 하기 위해선 캐서린을 레벨 18까지 키우는 것이 좋다.

CD Analysis

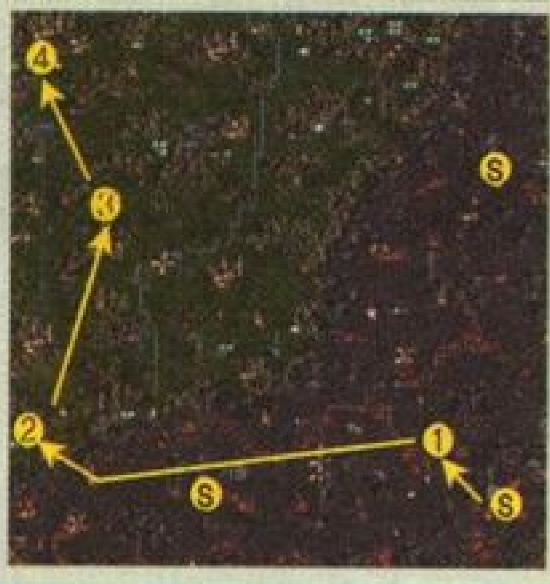
2. 숲의 그림자들



승리조건: 모든 적의 전멸
시작보너스: 저격수 20 , 그랜드엘프 15, 샤프슈터 10 중 선택
난이도: 어려움
레벨제한: 12
상황 설명: 숲의 수호자이자 에라시아의 정예군 대장인 젤루는 에라시아와 이오폴의 국경에서 게릴라 작전을 수행한다.

❶ 시작하면 램파트성이 하나 주어진다. 젤루 주변의 병력들은 모두 젤루에게 합류시켜 되는대로 모두 샤프슈터를 만든다(더블클릭하면 업그레이드 할 것인지를 물어봄). 그 병력으로 북쪽 중앙부의 컨플럭스 성을 점령한다.
❷ 자원이 되는 대로 모두 샤프슈터를 만들어 빨리 남쪽으로 내려간다. 요새를 지나 남쪽에 보이는 인퍼노 성을 친다.
❸ 다시 남쪽으로 내려가 두번째 인퍼노 성을 점령한다.
❹ 병력을 가다듬어 남서쪽 끝으로 내려가 세번째 인퍼노 성을 점령한다. 중간중간 능력치 올려주는 건물은 빠먹지 말고 방문하자
❺ 마지막으로 남동쪽의 인퍼노 성을 점령하면 승리하게 된다.

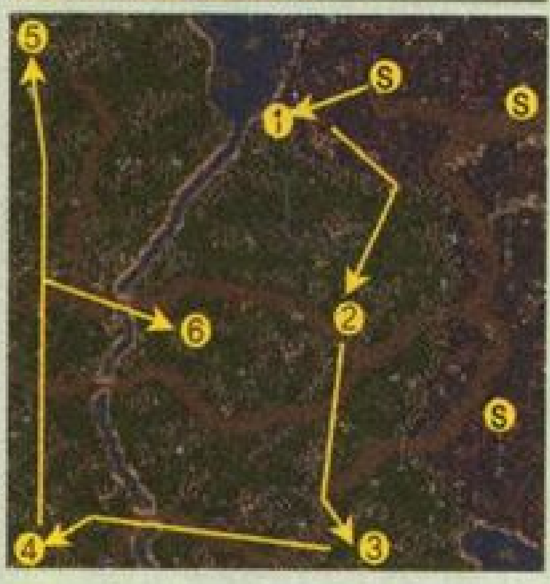
3. 아마게돈 블레이드 찾기



승리조건: 헬파이어 검, 브림스톤 갑옷, 저주의 방패 획득
시작보너스: 반사경, 기사의 장갑, 신속의 목걸이 중 선택
난이도: 어려움
레벨제한: 12
상황 설명: 이번엔 인퍼노편을 플레이하게 된다. 제론이 주인공으로 등장하는데 나중에 적으로 다시 나오기 때문에 잘 키우면 나중에 골치아파지니 적당히 키워놓자(다른 영웅을 키워 클리어 하는 것을 추천).

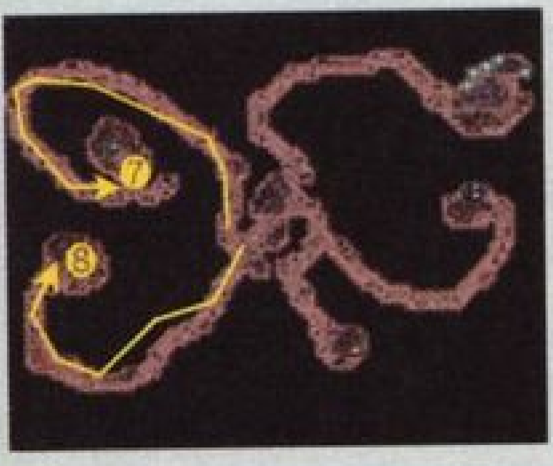
❶ 세 개의 인퍼노 성으로 시작한다. 제론은 레벨 4에 사탄 2마리가 주어진 상태이다. 성에 지어진 성문을 통해 병력을 한 영웅에게 몰아줘서 남동쪽 끝 성의 서북쪽에 보이는 보라색 수비대장 텐트를 방문한다.
❷ 서쪽 끝의 약간 윗부분(용암지대와 초원의 경계부근)에서 첫번째 아티팩트 저주의 방패를 얻을 수 있다.
❸ 다시 북쪽으로 조금 올라가서 브림스톤 갑옷을 획득하자.
❹ 지도 서북쪽 끝에 있는 마지막 아티팩트 헬파이어 검을 얻으면 승리하게 된다. 중간중간 컨플럭스 성이 많지만 아티팩트만 얻으면 넘어갈 수 있으므로 꼭 점령할 필요는 없다.

4. 슬픔의 장인



승리조건: 아마게돈 블레이드 획득
시작보너스: 5 핏 로드, 군단의 허리, 향상된 개집 중 선택
난이도: 매우 어려움
레벨제한: 24
상황 설명: 아마게돈 블레이드를 얻으면 승리하게 되지만 그리 만만치 않은 판이다. 지도도 넓고 지하까지 있는데다 여기저기 흩어져 있는 텐트를 방문해야 하기 때문에 시간이 좀 걸리는 편이다. 지상에는 컨플럭스 성이 6개 있지만 점령하기는 쉽다.

❶ 4개의 인퍼노 성이 주어지고 시작한다. 제론과 함께 레벨이 12인 영웅 세명도 주어지고, 각 성은 성문으로 연결되어 있어 병력을 모으고 광산 정리하기는 수월할 것이다. 가장 북쪽성의 남서쪽에 있는 검은색 수비대장의 텐트를 방문하자.
❷ 남쪽의 요새를 지나 컨플럭스 성을 점령하고 다시 남쪽으로 내려가면 얼음의 정령이 막고 있는 파란색 수비대장의 텐트가 있다. 얼음의 정령을 제거하고 텐트를 방문한다.
❸ 그 곳에서 남쪽으로 쭉 내려가서 지도 끝에 있는 붉은색 수비대장의 텐트를 방문한다.
❹ 서쪽으로 이동하다 보면 컨플럭스 성이 두개 있는데 점령하지 않아도 상관없다(점령하는 쪽이 편할 것이다). 지도 서남쪽 구석의 녹색



수비대장의 텐트를 방문하자.

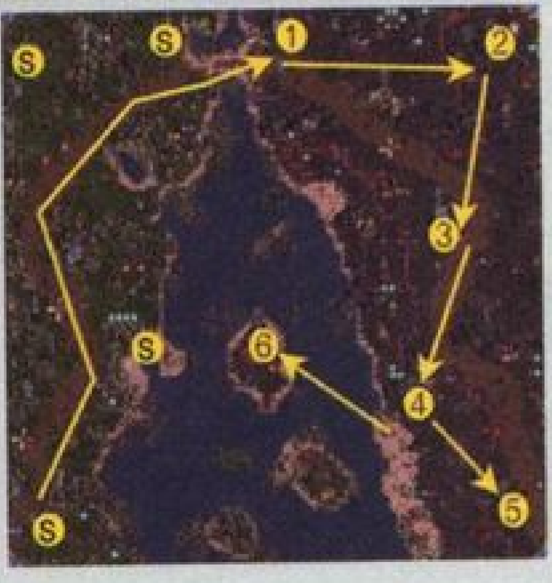
❺ 마지막 환색 텐트는 서북쪽 끝에 있다(지겹다-_-; 게다가 맵도 라지!).

❻ 이제 병력을 보충해 지도 중앙의 지하관문으로 들어가자. 앞으로 큰 전투가 있으니 대사탄과 이프리트 중심으로(대사탄이 적어도 20, 이프리트는 50이상이어야 함) 있는 유닛 없는 유닛 다 긁어모아 지하로 내려가자.

❼ 지하로 내려가면 네갈래 길이 있는데 북서쪽으로 난 길을 따라 쭉 이동해 적 영웅과 전투를 벌여야 한다. 적 영웅은 컨플럭스 영웅으로 레벨도 꽤 높은데다 무엇보다 병력이 장난이 아니므로 미리 각오를 하는게 좋을 것이다. 그리고 나서 보라색 텐트를 방문하고 예언자의 오두막에 30000골드를 지불하고 불변의 구슬을 획득하자.

❽ 다시 중앙으로 되돌아가 이번엔 남서쪽으로 난 길을 따라간다. 길의 끝에 있는 예언자의 오두막에 아까 받은 불변의 구슬을 주면 아마게돈 블레이드를 얻을 수 있다.

5. 돌아온 왕



승리조건: 모든 적의 전멸
시작보너스: 5 질럿, 군단의 몸통, 향상된 수도원 중 선택
난이도: 매우 어려움
레벨제한: 24
상황 설명: 롤랜드 왕과 켄달 장군이 등장하는 시나리오다. 두 영웅 모두 초기 레벨이 11이고 성과 유닛도 많이 주어지니 쉽게 클리어가 가능하다. 롤랜드 왕만 다음 시나리오로 넘어가므로 중점적으로 키워두도록 하자.

---

❶ 캐슬 성 3, 컨플럭스 성 2개가 주어지고 시작하는데, 성에는 건물도 꽤 많이 지어진 상태이다. 왼쪽 구석에 있는 롤랜드로 주변을 정리하면서 병력을 모두 고용해 북쪽 중앙의 요새를 지나 그 곳에 있는 첫번째 인퍼노 성을 점령한다.

❷ 오른쪽으로 쭉 나아가면 두번째 인퍼노 성이 있다.

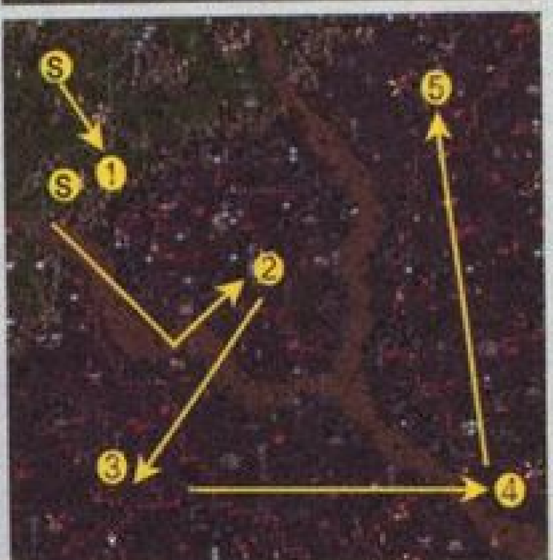
❸ 남서쪽으로 내려가면 세번째 인퍼노 성이 있다. 주변의 능력치 올려주는 건물은 잊지 말고 방문하고, 인퍼노 성의 마법도 꼭 배워두자.

❹ 계속 남서쪽으로 진행하면 네번째 인퍼노 성이 있으니 점령하자.

❺ 남동쪽 구석에도 인퍼노 성이 있으니 빼먹지 말고 점령해두자.

❻ 네번째 인퍼노 성의 서쪽에 있는 조선소에서 배를 타고 북서쪽으로 전진하면 섬이 나온다. 이 곳에 마지막 인퍼노 성이 있다.

6. 뒤쪽의 칼



승리조건: 모든 적의 전멸
시작보너스: 금 주머니, 향상된 나무귀신의 아치, 천사의 화살 중 선택
난이도: 매우 어려움
레벨제한: 24
상황 설명: 다시 젤루가 등장하는 시나리오다. 루시퍼 왕의 파멸시키기 위해 적 인퍼노 성을 전멸시키면 승리하게 된다. 처음에 두명의 컨플럭스 영웅이 주어지는데 레벨이 18이나 되고 병력도 꽤 되므로 수월한 진행을 할 수 있다. 곳곳에 적의 매복이 있으므로 조심하자.

---

❶ 컨플럭스 성 2, 램파트 성 1개가 주어지고 시작한다. 병력을 젤루에게 몰아주고 엘프를 모두 샤프슈터로 만든 다음, 왼쪽 컨플럭스 성 위쪽의 붉은색 수비대장 텐트를 방문한다.

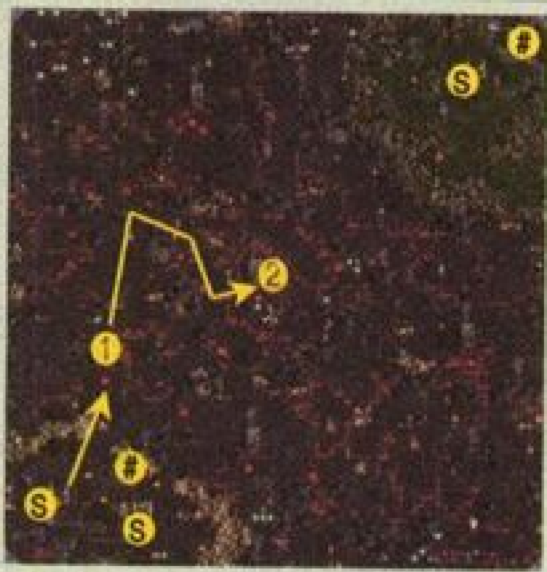
❷ 텐트를 방문하고 남동쪽으로 내려가 첫번째 인퍼노 성을 점령한다. 주변에 있는 붉은색 국경 수비탑 안쪽에 자원과 아티팩트가 많이 있으니 모두 얻어둔다.

❸ 다시 서남쪽으로 쭉 내려가면 있는 두번째 인퍼노 성을 점령한다.

❹ 병력을 가다듬고 동쪽 끝의 인퍼노 성을 함락시키자.

❺ 그 곳에서 북쪽 끝의 인퍼노 성을 마저 점령하면 승리하게 된다.

7. 영웅 죽이기



승리조건: 제론 격파

시작보너스: 5 불새, 타운포탈 마법, 심판의 검 중 선택

난이도: 매우 어려움

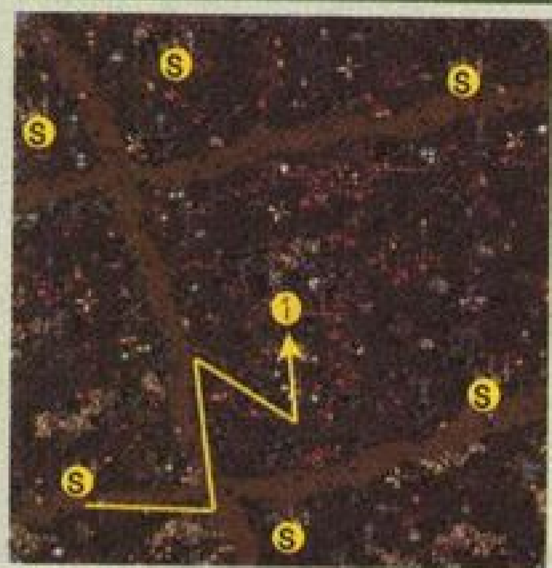
레벨제한: 36

상황 설명: 앞에서 플레이 했던 인퍼노 영웅 제론을 물리쳐야 한다. 전에 제론을 많이 키워놓았다면 약간 힘든 판이 될 것이다. 시작 보너스는 세 영웅 중 타운포탈을 익힌 영웅이 없다면 타운포탈을 선택하고(대지마법을 익히고 있어야 함), 있다면 나머지 중 하나를 선택한다.

❶ 컨플럭스 성 3개가 주어지고 시작한다. 사실 이번 판은 제론만 물리치면 되므로 다른 적들은 신경 쓸 필요가 없다. 병력도 꽤 많이 주어지므로 가장 강한 영웅 한명에게 몰아줘서 하단 컨플럭스 성의 북쪽으로 이동해 인퍼노 성을 점령하자.

❷ 전력을 가다듬고 북동쪽으로 올라가면 나오는 요새를 통과한다. 요새 남동쪽의 인퍼노 성에 있는 제론을 물리치면 승리를 얻을 수 있다.

8. 망각의 끝



승리조건: 모든 적의 전멸 또는 수도 크릴라 점령

시작보너스: 10 피닉스, 75 샤프슈터, 25 마법의 정령

난이도: 불가능

레벨제한: 없음

상황 설명: 아마게돈 블레이드의 마지막 시나리오이다. 전 시나리오에서 얻은 아마게돈 블레이드를 가지고 적의 수도 크릴라를 점령하면 승리할 수 있는데, 60일이라는 시간제한이 있다. 이때까지 영웅을 잘 키워왔다면 쉽게 대망의 엔딩을 볼 수 있을 것이다.

❶ 컨플럭스 성 6개와 캐서린, 롤랜드, 젤루로 시작하게 된다. 적 성인 크릴라는 맵의 중앙에 있는데 앞이 엄청난 병력이 지키고있는 요새로 막혀있고, 크릴라도 만만찮은 병력이 지키고 있다. 타운포탈을 가진 영웅으로 성을 돌아다니면서 병력을 모두 모아 가장 강한 영웅에게 넘겨줘서 아마게돈 블레이드를 가지고 크릴라를 함락시키면 된다. 차원의 문을 익혔다면 하루 만에 클리어 하는 것이 가능하다.

※ 아마게돈스 블레이드 캠페인 외에 5개의 캠페인을 클리어하면 보너스 캠페인을 플레이 할 수 있다. 이번에는 지면 사정상 공략을 싣지 못했지만 아마게돈스 블레이드 캠페인을 클리어할 정도라면 나머지 캠페인도 무난하게 클리어할 수 있을 것이다.



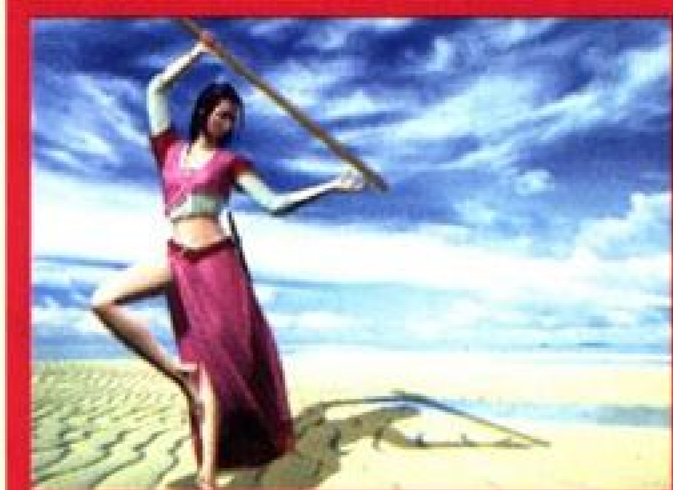
Online & Hardware Section

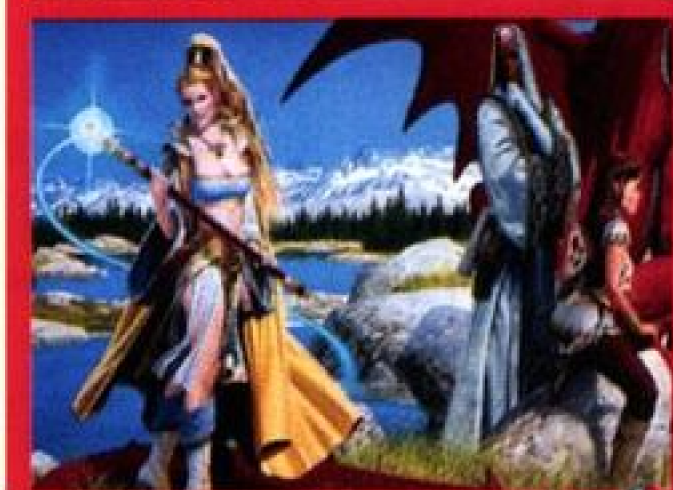
온라인 섹션 & 하드웨어 섹션

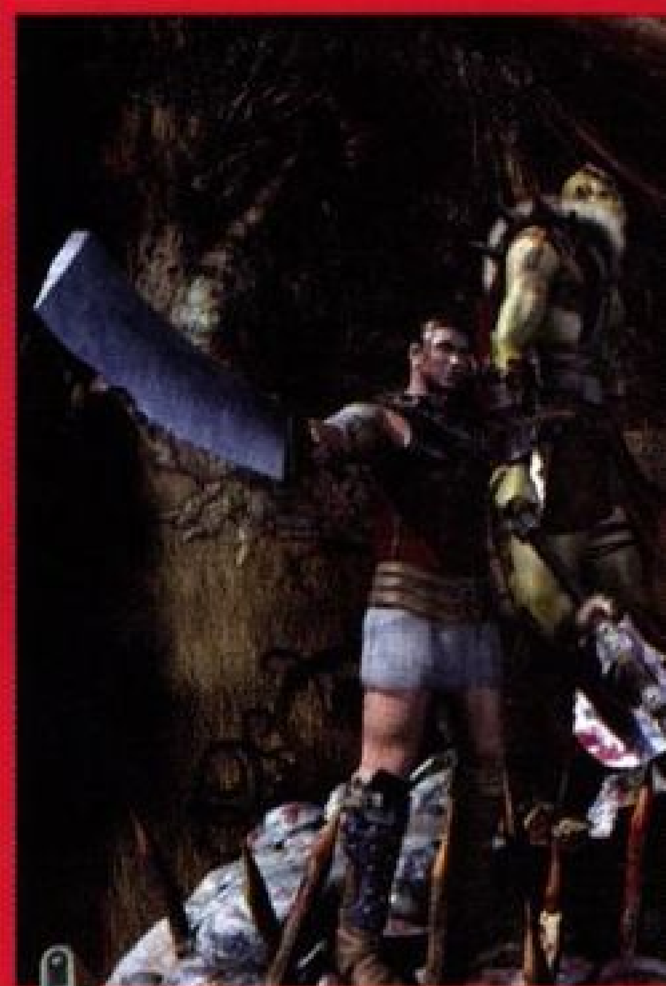
















안 보면 후회한다.......

multiplay zone

멀티존 게시판 코너는 게임방 및 네트워크게임 관련 이슈가 되는 현황에 대한 발빠른 정보를 제공하고 있습니다. 멀티존 게시판에는 게임방과 관련한 핫 이슈와 최신 정보 및 길드 소식 그리고 게이머들의 귀를 솔깃하게 하는 다양한 이벤트와 대회소식을 게시합니다. 멀티존 게시판에 알리고 싶은 대회 소식이나 유익한 정보 등이 있으시면 담당 정주운 기자의 E-메일(Leechuck@powerzine.com)로 연락 주시기 바랍니다.

이벤트 소식



공작왕 BMW Z3를 잡아라 이벤트

유리텍에선 자사에서 오픈 베타테스트 중인 온라인게임 공작왕의 회원이 100만명이 넘으면 외제 스포츠카를 제공하는 이벤트를 개최한다.

- **일시:** 공작왕 오픈 베타서비스 개시일 ~ 회원이 100만명, 동시 접속자수가 1만명을 넘길 때까지
- **대상:** 공작왕을 플레이하고 회원으로 가입한 모든 게이머(클로즈 베타서비스 계정도 인정)
- **세부내역:**

100만명 회원가입(1만명 동시접속): BMW Z3 1대
80만명 회원가입(8천명 동시접속): 현대 투스카니 1대
50만명 회원가입(5천명 동시접속): 대우 마티즈 1대
30만명 회원가입(3천명 동시접속): LCD 17" 모니터 5대
10만명 회원가입(1천명 동시접속): MP3 플레이어 30대

* 단 제세공과금 본인부담이며 부정한 방법으로 당첨되었을 경우 당첨을 무효로 함. 상기 조건을 만족시킨 뒤 일주일 이내에 공개 추첨함.

- **문의:** 공작왕홈페이지(www.kjking.co.kr)



마천루 오픈 이벤트

커멘조이는 자사에서 개발한 온라인게임 소마신화전기의 마계를 마천루로 독립 서비스하는 것을 기념해 MP3 플레이어, 캐릭터 상품 등을 제공하는 이벤트 개최.

- **일시:** 2002년 4월 12일 ~ 2002년 4월 29일
- **대상:** 마천루를 플레이하는 모든 게이머
- **세부내역:**

이벤트 1: 이벤트 기간내에 레벨을 많이 올린 순위에 따라 캐릭터 상품과 MP3 플레이어 제공
이벤트 2: 이벤트 기간내에 레벨 50이상을 올린 모든 게이머를 대상으로 5명을 추첨 MP3 플레이어 제공

- **문의:** 마천루 홈페이지 이벤트 코너(www.ma1000ru.co.kr)



일랜시아 퀘스트 공개 공모전 이벤트

넥슨은 자사에서 서비스 중인 온라인게임 일랜시아에 추가될 퀘스트를 게이머들이 직접 제작할 수 있는 이벤트 개최.

- **일시:** 2002년 4월 1일 ~ 2002년 4월 30일
- **대상:** 일랜시아를 플레이하는 모든 게이머
- **세부내역:**

공모형식(서버/ 아이디, E-mail(넥슨클럽 E-mail), 퀘스트의 대상층(초, 중, 고수 중 선택), 내용)에 맞춰 elancia-note@nexon.co.kr로 기간내에 접수하면 된다.

이달의 경진대회 및 온라인 업체 소식

심사기준은 지금까지 잘 쓰이지 않았던 아이템을 이용하면 가산점이 있으며 사용 NPC는 3명으로 제한한다. 신규 NPC의 경우 자신이 정한 이름을 사용할 수 있다.

퀘스트가 당첨되면 게임내에 해당 퀘스트가 삽입되고 경품으로 일랜시아 1개월 무료 이용권을 제공한다.

문의: 일랜시아 퀘스트 이벤트홈페이지(www.elancia.com)

업데이트 및 업체소식

아라마루 NOVA 1492, 3월의 우수게임으로 선정



아라마루의 온라인게임 NOVA 1492(이하 노바)가 지난 3월 27일 문화관광부 주체 이달의 우수게임 3월 우수작으로 선정되었다. 노바는 3D 실시간 전략시뮬레이션게임으로 게이머는 유닛의 부품을 구입, 다양한 로봇부대를 만들어 대결하는 방식을 취하고 있다. 한편 3월의 우수게임에는 PC게임 4편, 온라인게임 2편, 모바일게임 3편, 업소용 아케이드게임 1종 등 총 10개 작품이 출품되었다.

NC소프트 에버퀘스트 7월 오픈 베타서비스한다



지난 2002년 4월 9일 엔씨소프트는 소니 온라인 엔터테인먼트사의 온라인게임 에버퀘스트의 한글화 작업을 이 달 안으로 마무리하고 7월, 공개 시범서비스를 시작할 예정이라고 밝혔다. 에버퀘스트의 한글화는 100% 한글표기를 원칙으로 게임 내 지역명은 한국적인 느낌을 살려 재구성했다. 또한 모든 아이템명은 영문발음을 한글로 표기함과 동시에 부가 설명기능을 제공해 플레이어들의 이해를 도울 예정이다.

미르의 전설 2 대규모 업데이트

위메이드는 지난 4월 17일 자사에서 서비스 중인 온라인게임 미르의 전설 2의 대규모 패치를 단행했다. 자세한 사항은 아래와 같다.

1. 새로운 맵추가

마을: 우면숲 위쪽에 연결된 특수마을로 독특한 능력을 지닌 사람들이 살고 있다.

환목림: 던전형식의 필드로 나무가 빛을 가려 항상 어둡다

적월곡: 지상 던전으로 전지역에서 중보스급인 혈마 몬스터가 출현하며 최상층에는 적월마라는 보스급 몬스터가 출현한다.

2. 아이템추가



적혈마검, 적혈마검 조각추가(왕급몬스터가 일정 확률로 떨어뜨린다)

셋트아이템: 역전환 시리즈: 마력이 깎이나 체력이 늘어난다. 밀화환, 밀화륜, 밀화경이 한 셋트

체력스틸 시리즈: 유효타격이 있을 때마다 체력치가 늘어난다. 적난의 반지, 적난의 팔찌, 적난의 목걸이가 한 셋트.

3. 몬스터 추가

비독주, 산적거미, 적침주, 폭안거미, 폭주, 흑각거미, 화갑주, 혈거인, 혈마, 적월마 등의 몬스터가 추가되었다.

리니지 에피소드 X 화룡의 둥지

Lineage

리니지의 고향 말하는 섬으로…



장르	롤플레잉
제작사	NC소프트(02-2208-6660)
시스템 사양	펜티엄 2/ RAM 32MB 이상/ 350MB 이상의 하드디스크 여유공간/ 전용선
리뷰어 사양	펜티엄 2/ RAM 128MB/ 전용선
공식 홈페이지	www.lineage.co.kr
서비스 가격	29,700원(1개월, 개인사용자)

화전민 마을은 엉뚱이의 청소년 시절을 보낸 곳이라고도 할 수 있는 곳이다. 토템을 하나 둘 모아서 방어구와 검을 마련하고 그와 함께 레벨도 올렸던 곳이다. 그런 이곳을 떠나 다시 유람을 하기로 했다. 다음 목표는 바로 리니지가 시작된 말하는 섬이다. 이제 이곳을 기억하고 또한 이곳만이 존재할 때 게임을 한 사람은 드물다. 그런 이들은 이제 전설 속의 사람이라고 해도 될 정도이다. 이제는 법사와 군주가 태어나는 말하는 섬, 그곳을 향해서 발걸음을 옮겨보기로 하겠다.

1. 배? 누가 그걸 타…

축복받은 이동 주문서가 나오기 이전, 배는 이용하는 이들로 항상 만원이었다. 섬으로 가는 방법은 총 3가지이다. 배를 이용하는 방법과 텔레포트를 이용하는 방법, 그리고 본토 던전 7층을 이용하는 방법이다. 이 중 던전을 이용하는 방법은 극히 드물고 대부분이 배를 이용했다. 일부 부유층 인원이 텔레포트를 이용했다. 하지만 최근 축순의 보편화와 많은 양의 아덴이 풀리면서 배를 이용하는 이들은 줄어들었다. 심지어는 혼자서 배를 타고 가는(전세 냈다고 표현한다) 경우도 있다. 긴 시간을 기다렸다 배를 타도 오랜 시간 항해를 거쳐서 말하는 섬으로, 또는 본토로 간다라는 것이 정말 비효율이라고 생각되었다. 그 시간동안 사냥을 하면 충분히 텔레포트 비용은 벌 수 있다고 생각하기 때문이다. 과거생각도 나고 해서 우선 본토 선착장으로 달려가 봤다. 첫 인상, 정말 조용하다. 아

■ 이 글은 캘로스 서버에서 활동한 내용입니다.
■ 이 코너는 사실감 넘치는 게임 플레이를 연상시키기 위해 게임상에서 많이 사용되는 이모티콘과 맞춤법을 사용하므로 현재 국어 문법에 맞지 않는 표현이 나올 수도 있습니다.

니, 조용하기보다는 썰렁할 정도였다. 아주 간혹 지나가는 이들이 보이고 아주 가끔 그곳에서 장난삼아 싸움을 하는 이들이 보였다. 그들을 제외하고는 배를 이용하려는 이들은 없었다. 모두들 축순을 이용하기 때문이다. 배는 멋있을까? 향수에 빠질 겸 배를 타 보았다.


말 하는 섬행 배안에서

2. 최대의 꼬장 장소, 말하는 섬 선착장

배가 말하는 섬 선착장에 다다르고 드디어 배 밖으로 나가게 되었다. 말하는 섬의 환영인사라고나 해야 할까? 곧바로 긴칼과 마법들이 나에게 날아왔다. 순간 움찔, 곧바로 텔을 하게 되었다.

말하는 섬 선착장. 바로 최대의 꼬장 장소이다. 카오가 되면 쉽게 풀기가 어렵기에 그리고 다른 곳에선 1:1 외에는 싸움도 맘대로 하기 힘들기에 그들은 이런 단점을 모두 보완하는 선착장을 이용하고 있다. 상황도 재미있었다. 어제의 적이 동지가 되고 오늘의 동지가 내일의 적이 되는 그런 모습이었다. 서로 싸우다가도 갑자기 칼날의 방향이 동지에게 날아가게 되고, 마지막에 선 자가 되기 위한 싸움은 계속 되었다.

심지어는 선착장혈까지 생길 정도로 이곳 말하는 섬 선착장은 리니지 최고의 꼬장 지역이라고 해도 될 것이다. 아기자기한 싸움부터 물약까지 먹어가면서 최고의 위치에 서려는 이들까지 정말 다양한 사람들이 모여서 새로운 재미를 느끼고 있었다. 항상 같은 사람들이 그곳을 지키지는 않고 잠시 쉬러 온 이들이 이곳에서 서로의 힘을 자랑하고 있었다. 여기에 가만히 지켜보고만 있을 것이냐. 허접한 몸이지만 선착장의 평화를 위해 이 한 몸 희생을 시작하였다. 이얍~~ 나의 멋진 칼을 받아라!! 챙챙챙!! 앗! 어디선가 한줄기 강한 빛이 나오더니 그만 난 하얀 얼음으로 감싸게 되었다.

"끌끌끌… 어디서 감히 요정이 이곳에서 행패야. 행패는…"

"마저. 힘도 없으면서 괜히 재미있게 놀구 있는데 왜 난장판으로 만들고 그래."

"저런 놈 때문에 리니지가 점점 싸움밖에 모르는 그런 것으로 바뀌고 있다니까"

한순간에 나쁜 사람으로 바뀌고 만 엉뚱. 얼굴도 빨개진 상태다. 더 이상은 버티다간 완전히 공공의 적이 될 것같다. 그런데 이놈의 아이스는 왜 이리도 오래 가는거야 T.T 아~~ 오늘 스타일 완전히 무너지는구만.

3. 말하는 섬 마을 풍경…

선착장에서의 창피함에 빨리 발걸음을 마을로 향했다. 법사들과 군주들의


말하는 섬마을

옛 고향인 말하는 섬의 마을로 첫발을 들여놓았다. 먼저 마을을 한바퀴 돌아보기로 했다. 흠… 역시 작은 마을이다. 화전민 마을보다도 작다는 느낌이 들 정도다. 마을에 있는 것은 먼저 당연히 있을 마을 중앙의 창고지기와 마을 북쪽의 텔 아줌마와 여관, 그리고 마을 좌우로 세공에 도움을 주는 NPC가 2명이 있다. 아~ 그리고 가장 중요한 카오들이 화말로 쉽게 갈 수 있는 카오전용 텔담당자가 창고 오른쪽에 서 있다.

말하는 섬의 마을은 간단하다는 느낌을 주었다. 이유는 다른 마을과 달리 상점같은 것이 마을 밖에 있기 때문이다. 상점을 담당하는 리니지 최고의 인기 미인 판도라가 선착장 오른편에 자리를 잡고 있고, 마을 남서쪽에 법사들의 아버지인 게렝이 있다. 이렇게 다른 마을과 달리 상점 등이 마을 주변에 있기 때문에 그만큼 마을은 단지 보금자리로서의 역할만 하고 있다.

풍경은 어떨까. 조용하다는 표현은 이젠 어렵다. 바로 바포메트가 예전보다 더 많은 아이템을 주기 때문에 그런 것이다. 그로 인해서 요즘은 말하는 섬이 북적거리기 시작한다. 바포메트를 독식하려는 사람들과 그것을 반대하는 사람들이 쉬지 않고 싸움을 하고 있다.



4. 추억의 사냥터 - 북섬

말하는 섬에서는 사람들이 어디서 사냥을 하고 있을까? 말하는 섬이 우선 초보자를 위한 섬이라고 해도 된다. 왜냐하면 나오는 몬스터의 레벨이 그리 높지 않기 때문이다. 적어도 레벨 20만 된다면 그곳에 나오는 몬스터는 자신의 발밑에 두고 사냥을 할 수 있다.

말하는 섬의 주 사냥터는 먼저 마을 북쪽의 북섬과 남쪽의 해변가, 그리고 남서쪽의 숲속으로 나눌 수 있다. 남쪽의 해변가는 돌골렘이 나오고, 남서쪽의 숲속은 셀로브가 나온다. 섬 전체적으로 흔하게 볼 수 있는 것은 오크족들이다. 하지만, 이 두 곳에서의 사냥은 경험을 쌓기엔 너무나도 부족하게 느

껴진다. 나오는 몬스터의 양도 적고 또 그 난이도도 낮기 때문에 수익 면에서나 경험치 면에서나 부족하다고 해도 과언이 아니다. 그러다 보니 사람들은 그곳을 피하게 되고 최근 들어서는 그곳에서 사람들을 보기 힘들 정도다.



말하는 섬 주변의 사냥터 중 유일하게 사람들이 항상 있는 곳이 있다. 바로 북섬이다. 작은 공터같은 둥근 공간에 쉴새없이 몬스터가 나타난다. 오크족, 난쟁이, 늑대인간, 돌골렘, 괴물눈 등 몬스터의 수도 다양하고, 경험치도 초보자의 입장에서 보면 적은 편이 아니다. 처음 접하는 리니지라면 이곳에서 천천히 사냥을 하면서 사냥 방법을 배우는 것도 좋으리라 생각된다. 모든 몬스터가 선 공격의 몬스터가 아니기에 사냥하다가 힘들면 서서 잠시 쉴 수 있기도 하다. 다만 동족의식을 느끼는 몬스터가 많기 때문에 조금 주의를 하면 아주 귀중한 경험을 할 수 있는 곳이기도 하다. 옛날의 모습을 회상하면서 그곳으로 달려갔다.

예전의 모습은 어떤 모습이었을까? 북섬 중앙에는 법사들이 모여서 에볼로써 사냥을 하고 군주들은 바삐 뛰어 다니면서 사냥을 하고 있었다. 군주가 선을 치고 몬스터를 끌고 오면 법사들은 이때다 하면서 모두들 에볼을 날리고 있었다. 그 당시 법사들의 수도 정말 많아서 에볼을 한방도 못 쏘고 몬스터가 죽는 것을 볼 정도였다. 엉뚱이도 법사를 처음 할때 이곳에서 레벨을 키워 본토로 날아간 경험이 있다. 지금이야 다른 방법을 이용하지만….

마을을 나와 북섬으로 향했다. 얼마 안가서 북쪽 절벽이 보이고 오른쪽으로 길이 펼쳐져 있었다. 그런데 사람들은 다 어디로 가고 이 많은 몬스터들은 어디서 온 것일까? 아무리 요즘은 고장비 시대라 이런 곳에서의 레벨업을 피한다고는 하지만, 그리고 시간상 그리 사람이 많은 시간은 아니라고는 하지만 이 정도 일 줄은 상상도 못했다. 몬스터에 밀려서 사람들이 모두 도망을 간 것일까? 예전 법사들이 있었던 자리에서 누가 오는가 하고 잠시 기다려 보기로 했다.

얼마가 지났을까 한 법사가 그 많은 몬스터를 지나서 나에게로 다가오고 있었다. 그리고 그 사람은 자신이 없는지 계속 서서 기회만 엿보고 있었다. 그에게 물어보았다.



"이곳에 사람들이 없어진 이유는 무엇인가요?"

"아마도 최근 들어서는 높은 장비를 쉽게 구할 수 있는 것 때문이 아닌가 해요. 저도 장비만 좋다면 이곳에서 사냥하기보다는 곧바로 본토로 날아가고 싶어요. 하지만 지금은 장비가 안좋기 때문에 이곳에서 조용히 사냥을 하고 있습니다. 그런데 아무도 없는 상태에서 잠시 동안 대기하면 이런 상황이 펼쳐져서 난감해요."

사람들이 우려한 일이 펼쳐진 것이다. 게임을 오래하다보니까 이젠 요령이라는 것이 생겨서, 웬만한 사람들은 절대 이곳에서 느린 레벨업을 선택하지 않는다. 아쉬움을 남게하는 것이었다. 그래서 그곳에서 사냥하는 이를 도와가면서 사냥을 했다. 또한 그와 함께 짧은 시간이었지만 많은 이야기도 나누었다.

5. 새 삶의 시작 – 노래하는 섬

말하는 섬에는 숨은 지역이 한군데 있다. 바로 초보자만을 위한 노래하는 섬이다. 이전 군주, 법사가 태어나는 곳은 말하는 섬이었다. 초반 레벨업을 위해서는 다리품을 팔아서 수련장까지 달려가야 했고 그 앞의 꼬장맨들을 피해서 들어가야만 했다. 만약 꼬장맨에게 눕기라도 한다면 또다시 수련장을 가기위해 긴시간을 투자해야만 한다.

또, 초보게이머가 많기에 개를 이용한 PK, 장난으로 하는 에볼 PK까지 초보자가 실망을 가지기에 충분한 이유를 보여주었다. 이런 점을 보완하고 리니지를 혼자서도 배울 수 있는 장소, 바로 노래하는 섬이 나타났다.

노래하는 섬의 크기는 말하는 섬의 1/3 정도이다. 조금은 넓은 마을과 수련장 2군데, 그리고 그 주위로 초반 레벨업을 할 수 있는 사냥터로 이루어져 있다. 마을에서는 마법도 배울 수 있고, 상점을 통해 물건도 사고 팔 수 있고, 또한 이곳에만 있는 치료사를 통해서 체력도 회복할 수 있다. 그리고 각각의 NPC마다 초보자를 위한 자세한 설명이 나와 있다.

사냥은 어떨까. 노래하는 섬의 가장 큰 특징은 역시 초보자를 위한다는 것이다. 그것을 가장 크게 느낄 수 있는 것이 바로 사냥에서 볼 수 있다. 오크족은 원래 동족의식을 느끼는 몬스터들이다. 자신들의 친구를 친다면 가차없이 달려간다. 하지만 노래하는 섬에서는 이것이 적용되지 않는다. 바로 초보자는 이 오크들도 무섭기 때문에 그들을 위해서 오크족의 동족의식을 느낄 수 없도록 했다. 즉 한 마리만 잡고 잠시 대기하다가 또 한 마리를 잡을 수 있다. 사냥터에는 항상 몬스터들이 우글우글 거린다. 사람들이 대부분 저레벨일지라도 이곳을 떠나 본토에서 사냥을 시작한다. 그러기에 이곳은 항상 몬스터들로 우글우글 거린다. 엉뚱이가 직접 가서 모든 몬스터를 처리하고는 싶지만, 이곳은 못들어 간다. 레벨이 9가 넘으면 강제 추방을 당하기 때문이다. 보조로 들어가 보니 그 몬스터들이 어찌나 무서웠던지….



좀비 사냥터1

6. 말섬 던전으로…

말하는 섬 최대의 사냥터라면 당연히 말하는 섬 던전일 것이다. 북섬에서 사냥이 질렸다면 당연히 다음 사냥터는 바로 던전이다. 이곳에서 나오는 몬스터 중 가장 무서운 존재는 해골과 해골궁수. 이들을 상대할 수 있다면 충분히 좋은 사냥터가 될 것이다.

옛 기억을 더듬어서 던전 안으로 가보았다. 처음 던전에 들어오는 사람이라면 길을 잃어버리기가 딱좋다. 2층으로 가기 위해서는 2번의 통로를 통과해야하고, 그 길도 직선이 아닌 미로와 같은 모습이다. 다른 던전의 경우 조금 헤메다보면 다음 층으로 향하는 길이 나오지만, 말하는 섬 던전은 아니다. 길을 잘못들면 끝까지 헤메고, 바로 옆이 그 통로가 보인다고 해도 그곳으로 갈려면 또 한참을 돌아가야 하기 때문이다. 엉뚱이도 지금 길을 잃었다. 입구부터 걸어서 2층을 향해 본적이 드물기에 잠시 길을 잃었다. 이리저리 한참을 돌아다니다보니 드디어 아는 곳이 나왔다. 땀 삐질… 겨우 겨우 2층을 향하는 입구에 도달했다.

이곳에서 사냥팁을 간단히 설명하면 이곳은 돌아다니기 보다 한자리를 잡고 그곳 입구에서 몬스터가 리스폰 되기를 기다렸다가 정리하는 식이다. 대부분 그 목표는 좀비들이다. 저레벨, 특히 렙10정도에 가까운 게이머들이라면 이들 무리를 잡는 것으로도 충분히 경험치와 수입이 생기기 때문이다. 좀비는 은근히 부자 몬스터다. 그 파워에 피해서 아덴을 많이 떨구기 때문이다. 좀비가 가장 많이 나오는 2군데에는 항상 사람들이 있다. 보통 6마리 정도가 나오는데 이들을 다 잡으면 약 400~500정도의 아덴을 벌 수 있다. 간단하면서 경험치도 얻을 수 있는 아주 좋은 곳이다.

그 외에 개를 가지고 돌골렘을 사냥하는 곳도 있다.

7. 날 그냥 내버려둬 - 바포메트

바포메트. 사실 아직까지 한번도 바포메트를 잡아본 적은 없다. 잡아보려는 노력은 무척이나 많이 했다. 하지만, 처음 바포메트를 알고 바포메트 사냥을 갔을 때는 독식을 하는 이가 있어서 도저히 다가갈 수 없었다. 아니 근처에 있는 것만으로도 금방 정리를 당하였다. 이렇게 바포메트의 존재는 그것을 잡는 이들의 자존심과 같은 것이었다. 독식을 하는 무리가 있다면 어떤 일이 있더라도 바포메트를 다음





바포메트방



에도 잡아야 한다는 욕심이 있다. 아무리 성혈이라도 그들의 자존심이기에 무리한 싸움을 해서라도 그들은 바포메트를 잡으려고 하였다.

한동안 성혈에서 바포메트는 좋은 아이템을 안준다는 이유로 그리 상관을 하지 않았었다. 그런데, 최근 업데이트로 바포메트에게서 좋은 아이템이 나오는 것 때문에 대대적인 싸움을 펼쳐서 성혈이 독식하려고 하고 있다. 얼마나 치열할까? 그 현장에 뛰어가 보기로 했다.

섬던전 2층으로 내려가는 입구. 그곳엔 벌써 사람들이 우글우글하였다. 어떤 싸움을 하려는 것일까. 그들을 비집고 들어가 보았다. 2층 광장의 풍경은 어떨까. 그곳의 풍경. 살벌하였다. 금방이라도 칼이 날아올 듯 싶었다. 조용히 구석에서 구경을 하고 있었다. 잠시 후 '우르르' 하고 1층에서 많은 이들이 내려왔다. 처음에는 광장에 있던 이들이 밀릴 줄 알았다. 이유인즉 바로 인원수에서 적다라는 것 때문이다. 그런데 그것이 아니다. 어디선가 투망을 벗고 몇 명의 기사가 더 추가됨으로써, 싸움은 정말 화려하게 이루어졌다. 얼마나 싸웠을까, 그만 불똥이 나에게로도 튀어서 어쩔 수 없이 맞으면서 귀환을 누르게 되었다. 다시 그 자리로 갔을 때는 벌써 상황이 정리된 상태였다.

예전에는 이런 이벤트 몹을 중심으로 혈이 생겼었지만, 이젠 대부분의 성혈이 이곳을 장악하고 있다. 얼마 전까지 성혈의 관심이 가장 적었던 바포메트도 이번 업데이트로 또하나의 싸움터가 되었다.

바포메트를 잡는 방법은 총 3가지 길을 지나서 간다.

첫 번째는 금빛열쇠를 가지고 정문을 통과하는 방법. 이 방법은 금빛열쇠가 있어야만 가능하다. 바포메트를 잡게 되면 나오는 금빛열쇠를 가지고 있어야 이 방법을 쓸 수 있다. 대부분이 아니 바포메트는 기사들의 독차지다. 바포메트가 뜨기 바로 전에 해골도끼병으로 변신한 사람들이 준비를 하고 100m 달리기를 하듯 바포메트가 뜨기 무섭게 달려가기 시작한다. 열쇠를 가진 무리는 들어가자마자 문을 닫아버린다. 그리고 그들만이 바포메트를 잡는다.

두 번째로는 미리 첨병을 두고 나머지는 해저터널에서 대기한다. 그리고 쉽게 구할 수 있는 은빛열쇠로 뒷문을 이용해서 들어가는 것인데 시간적으로 금빛열쇠보다 조금 늦는다. 하지만 금빛열쇠가 없이도 사냥할 수 있는 가장 빠른 방법이다. 금빛열쇠를 가진 무리들이 입구에서 조금 다툼을 하고 있다면 그 시간에 들어가서 정리를 할 수 있기 때문에, 어느 정도 가능성이 높은 것이다.

마지막은 바로 입구부터 뒷문으로 달려가는 것인데, 바포를 잡을 가능성이 조금 희박하다. 시간적으로 위의 두방법에 비해 너무 오래 걸리기 때문이다. 금빛열쇠를 가진 이가 아무도 없을 때만 가능 한 것이다.

이런 3가지 길을 통해서 바포메트를 잡는데, 방법은 한가지다. 모조건 달려들어서 칼질로 잡는 것이다. 어떤 특별한 방법이 있는 것이 아니고 단지 무대포 정신을 앞세워서 잡는 것이다. 최근 업데이트로 혼자 잡기에는 조금 벅차고 팀플로 함께 잡아야만 한다. 또한 업데이트 전에는 한시간에 한번씩 바포메트가 출현했었지만 이젠 그 시간이 많이 늘어났다. 그곳에서 바포메트를 기다리면서 만화책을 읽고 있다는 기사의 말을 들어보면 약 6시간에 한번 정도 뜬다고 한다. 웬만한 인내심이 없어서는 잡기가 어려울 듯 싶다. 그래도 리니지에 나오는 이벤트 몬스터 중에 가장 잡기 쉬운 녀석이 아닌가 싶다.

말하는 섬. 엉뚱이에게 있어서는 큰 기억은 없다. 다만 가끔 놀러오는 그런 곳이었다. 사냥터가 어느 정도 레벨만 넘어서면 그것에서 만족을 못하고 다른 곳으로 떠나기 때문에 항상 있는 사람들은 없다. 점점 넓어지는 리니지 월드. 새로움이 계속 밀려들지만, 예전 기억이 있는 말하는 섬에 숨겨진 장소가 나타난다면 얼마나 좋을까 하는 아쉬움을 남겼다.
이제 말하는 섬에서 다시 본토로 날아간다. 새로운 곳을 향해서….

리니지 소식



1. 경계사냥 금지? 그래도 한다

먼저 이 글을 읽고 법사를 안하는 사람은 또 다시 비난의 목소리를 높일 수 도 있다. 하지만 법사를 하는 이들도 있기에 소개를 할까 한다.
얼마전 법사들에게는 최악으로, 다른 게이머들에게는 최고의 업데이트라는 경계 사냥 금지가 이루어졌다. 그로 인해서 어느 정도 아니 많은 수의 경계사냥 버그법사는 사라져 갔다. 경계가 되던 때에는 법사를 잘 할줄 모르는 이라도 단지 에볼만 쏠 수 있다면 돈을 쉽게 벌 수 있었다. 하루 종일 법사로만 한다면 100만이라는 어마어마한 아덴도 모을 수 있었다고 한다. 이런 것 때문에 리니지 월드에는 많은 아덴이 나오게 되고 그로 인해서 인플레이션 현상과 부익부 빈익빈 현상이 점점 커져갔다(카~~ 오랜만에 문자쓰니까 왠지 어깨가 으쓱~). 그것을 막기 위해서 이루어진 최악 & 최고의 업데이트 경계사냥 금지!
이 패치가 된지 한달이라는 시간이 지났다. 어떤 모습을 보일까하는 생각에 경계사냥이 가장 많은 하이네 필드와 화룡 둥지를 살펴봤다. 두 곳 모두 같은 모습이다. 경계사냥보다는 한자리에 서서 아니면 그 주변을 버그와 함께 계속 맴돌면서 사냥을 하고 있었다. 거기서 쉬지 않고 돌면서 몹을 잡고 있는 법사의 말을 들어봤다.
"수입이 반으로 줄었습니다. 이전엔 하루에 40만은 벌었는데 이젠 운 좋아도 30만을 채우기 힘들 정도입니다. 거기에 헤이축적도 안돼서 이만 저만 신경쓰이는 것이 아닙니다."
정말 수입은 반이하로 줄고 또한 한 곳에 경계를 시켜놓지 못하다보니까 하나의 사냥터가 몇몇이 같이 모여서 사냥하는 꼴이 되었다. 당연히 수입도 줄어들게 되고….
그런데 이런 가운데에서도 떳떳히 경계 사냥을 하는 이가 있었다. 어떤 방법으로 경계 사냥을 하게 된 것일까?

1) 메크로 프로그램을 이용한 경계 사냥

메크로 프로그램 중 몬스터 컨트롤 창을 쉽게 여는 것이 있다. 이것을 이용하는 것인데, 지금은 경계라는 것이 보이지 않지만 그 상자 안에는 경계라는 것이 있다. 바로 이것을 이용하면 손쉽게 경계사냥을 할 수 있다. 단점이라면 그로 인해 몇가지 버그가 있다는 것과 또한 운이 나쁘면 단속에 걸린다는 것이다.

2) 경계 대신 산개로

경계 명령어가 없어졌다고 해도 한가지가 더 있다. 바로 산개라는 것이다. 산개를 하면 화면 전체적으로 버그베어들이 넓게 퍼지게 된다. 하이네 필드나 화룡둥지에서는 어렵지만 공간이 협소한 던전 안이라면 산개로도 충분히 사냥을 할 수 있다. 역시 이것에도 단점이 있다. 바로 너무 멀리까지 퍼져 있다보니 몬스터에 공격 지정할 때 한번이 아니라 두세번은 해야 한다라는 것이다. 그리고 이곳저곳에 퍼져 있다보니 다른 사람들의 통행에도 방해를 주곤한다.

3) 무한텔로 경계만들기

이것은 한 게이머의 도움으로 알게 된 것이다. 법사를 하는 이들이라면 이런 경우를 많이 볼 수 있다. 바로 다른 입구로 들어가면 버그가 안 움직이고 경계가 되어 있는 경우와 텔 사냥을 하다보면 특히 던전에서 텔을 하다보면 버그가 자주 경계 상태로 되는 것이다. 이런 점을 이용하는 것으로 좁은 길이 많은 던전 안에서 무한 텔로 경계를 만들거나 입구를 이용해서 경계를 만든 다음 사냥할 곳으로 축순을 이용하여 날아가는 것이다. 조금은 시간이 걸리는 방법이다.

경계 사냥을 옹호하는 의미로서 이것을 알아본 것은 아니다. 조금 급하게 업데이트를 하다보니 어느 정도 버그를 남긴 채 업데이트가 되고 그것을 이용해 다시금 경계 사냥을 하는 이들이 대단하다는 생각에 글을 쓰는 것이다. 의지의 한국인이라고나 할까?

2. 우리는 아지트가 필요하다.

기란 마을이 생기면서 아지트라는 것을 선보였다. 처음에는 그리 인기가 없었다. 귀환을 하면 아지트로 돌아오는 것, 이것 하나 때문에 아지

트는 그저 몇몇 친목혈에서나 가지고 있는 그런 것이었다. 하지만 축순이 선보이고 그것이 보편화됨으로써 이젠 아지트는 군주를 하는 이들의 또 하나의 꿈으로 바뀌고 있다.
초창기 10만 아덴으로 경매가 시작하여 그 당시 120칸 큰 평수의 아지트를 제외하고는 보통 50만에서 경매가 이루어지고 있었다. 하지만 지금은 어떠한가. 45칸짜리 가장 작은 아지트, 위치적으로도 기란 구석에 있는 아지트가 무려 200만을 넘어가 최대 400만이라는 상상도 하기 힘든 가격에 거래되고 있어, 웬만한 능력이 안되고서는 아지트를 가지기가 하늘의 별따기와 같다.
어떤 이유에 의해서 이렇게 가격이 자꾸 올라가게 된 것일까?
먼저 처음에 말한 축순이 보편화됨에 따라 쉽게 이동을 할 수 있다는 것 때문이다. 아지트에 있으면 체력도 마나도 여관과 같이 찰 수 있기에 인기가 점점 올라가고 있다. 특히 법사들에게는 이제 혈에 들 때 하나의 조건으로 가입하기도 한다. 법사의 생명이라면 바로 마나이기에 조금이라도 빨리 찰 수 만 있다면 얼마나 좋은가. 이런 이유로 능력이 되는 법사들은 혈 가입시 군주에게 아지트가 있는지를 물어 볼 정도다.
둘째로, 카오가 되더라도 안전하게 쉴 수 있다는 것이다. 카오가 되면 마을에 있기가 위험 천만이다. 여관을 이용한다고 해도, 그런 것을 노린 이들이 경비병을 여관 근처를 순찰하도록 할 정도로 카오를 노린 이들이 많이 있다. 이런 이유 때문에 카오들에게 아지트는 정말 자신의 보금자리와 같은 존재로 여겨지고 있다.
셋째로, 혈 단결이 잘된다. 아지트가 없는 혈에서 군주님이 어디로 지금 모여주시기 바랍니다. 라고 공지를 띄우면 모이기 위해 길게는 30분이라는 시간이 소모된다. 혈전이 일어나게 된다면 혈원 소집하기에 급급하다. 하지만 아지트가 있는 혈은 어떤가. 공지도 간단하다. '지금 혈모가 있으니 귀환하기시 바랍니다.' 이런 공지로써 간단히 혈원들을 모을 수 있고 혈모를 위한 장소도 되기에 아지트의 가치는 더욱 올라가고 있다.
현재 리니지에 많은 아덴이 나와서인지 가격은 더욱 올라가고 있어, 능력있는 사람 외에는 아지트를 구하기 힘들다는 게이머들의 불평이 퍼져 나오고 있다. 하이네의 아지트가 열린다고 해도 그 수가 적기에 대부분 그림의 떡으로 구경만 해야 할 실정이다.
그럼 몇 명의 군주를 만나서 직접 아지트에 대한 생각을 들어보기로 하겠다.

꿈을가진왕자 :저는 군주가 좋아서 항상 군주만을 하는 게이머입니다. 혈원도 받고 함께 사냥도 하고 재미있게 게임을 즐겨 보려고 합니다. 하지만 최근 들어서 혈원들이 아지트를 가지길 원하고 있습니다. 저도 가지고는 싶지만, 현재 제가 가진 장비를 다 판다고 해도 살 수 있을지 의문이고 그렇게 산다고 하면 저는 더 이상 게임을 즐기지 못할 정도가 될 것입니다.
아지트를 좀더 많이 늘려 주었으면 합니다. 또한 지금 쉬고 있다고 해야 할까 많은 수의 아지트가 주인만 있고 사용이 안 되는 경우가 있습니다. 이런 아지트가 활성화되었으면 합니다.

ZX사랑공주XZ :저는 아지트가 아니더라도 어느 정도 장기 계약으로 여관 홀 같은 곳을 빌릴 수 없을까하는 생각도 있습니다. 상업적인 구현을 한다는 기란 도시이지만 다른 마을과 다른 것이라고는 단지 아지트하나 밖에 없습니다. 상업 도시이니 만큼 남다른 점이 많았으면 합니다.

Rushtorush: 안녕하세요. 전 운좋게 초창기에 아지트를 구한 군주입니다. 큰 아지트는 아니지만 친구와 그리고 가족과 같은 분위기로 혈을 이끌어 나가는데 아지트가 한 몫을 한 셈이죠. 아지트가 다 좋은데 한가지 아쉬운 점이 있습니다. 바로 밖에서도 아지트 안의 이야기를 들을 수 있다는 것이죠. 집이라는 울타리안에 있는데도 밖에 지나가는 이들이 우리들의 이야기도 다 들을 수 있다는 것입니다. 어느 정도 사생활은 보호되었으면 합니다.



아지트를 원하는 이들은 이 외에도 많이 있었다. 그들은 나름대로 대안까지 가지고 있었다. 이구동성으로 외쳐대는 삭막해져 가는 리니지에서 가장 웃음소리가 퍼져 나오고 또한 재미를 가장 많이 느낄 수 있다는 바로 이곳, 아지트. 서버의 게이머들 수에 비하면 턱없이 적은 이 아지트의 수가 어떤 방법이라도 빨리 많은 수로 늘어났으면 하는 소망이다.
혈맹이라는 가장 큰 시스템을 가진 리니지에서 더욱더 혈맹을 묶어 줄 수 있는 아지트에 대한 어떤 조치가 있었으면 한다.

업데이트 내용

새로움이 없다라면 이젠 리니지를 안하리라. 어떤 이가 게시판에 올린 글이다. 고레벨의 시대, 부익부 빈익빈의 시대를 걸어가고 있는 리니지에서 그나마 그 흥미를 잃지 않는 이유가 바로 새로운 것이 계속 나오기 때문이라는 것이다. 벌써 앞으로의 계획까지 발표되어서 더욱 기대를 하고 있다. 이번 달에도 역시 사람들의 환영과 반감을 불러일으키는 그런 업데이트가 많이 생겼다. 이럽피 금지, 헤이 축적 금지, 그리고 미지의 장비였던 벨트가 드디어 선보임으로 금방 질릴 수 있는 리니지에 새로운 활력소를 불어 넣었다.
그럼 하나씩 집어가면서 알아보기로 하겠다.

1. 마법이 중첩될 때 데미지 적용 룰이 변경되었다.

예를 들어, 짧은 시간안에 이럽션 마법을 여러 캐릭터가 한 캐릭터에게 쓸 경우 최초 타격의 데미지는 100% 적용되나 그 이후 거의 동시에 받은 중첩되는 타격은 점점 그 데미지가 줄어 적용된다. 이는 여러명의 마법사가 PK를 목적으로 거의 동시에 마법을 쓰는 것과 같은 경우 중첩되는 데미지를 줄여주기 위함이다. 그러나 PC에게만(사람이 조정하는 캐릭터) 적용이 되며 일반 몬스터에게는 적용되지 않는 사항이므로 마법을 이용한 사냥에는 전혀 지장을 주지 않으며 아주 짧은 동안(거의 동시)의 타격이 아닌 이상은 일반적인 전투에는 기존과 변함이 없다.

이런 PK가 무서워서 사냥할 때 항상 주위를 살펴야하는 불편함이 어느 정도 줄어들었다. 이로인해서 법피라는 단어가 조금씩 살아져간다고 해도 된다. 아니 이럴 PK라는 것은 없어졌다고 해도 과언이 아니다. 그럼 그 타격치는 얼마나 될까? 한번 맞아보기로 했다.

실험1) 혼자서 맞을 경우: 63
실험2) 동시에 6명에게 맞을 경우 : 133
실험3) 약간의 시간을 두고 맞을 경우: 약 208

실험에서 재미있는 것을 한가지 추가하였다. 바로 약간의 시간을 두고 맞아보는 것을 추가한 것이다. 그 결과는 6명의 타격치가 다 온 것은 아니고 그 반의 타격치가 온 듯한 느낌이었다. 이것으로 법피를 한다는 것은 어려울 듯 싶다.
이런 업데이트로 이제는 전문적인 이럽피단은 사라졌다.

2. 헤이 축적 금지와 강화촐기 탄생

즉, 초록 물약을 연달아 많이 먹거나 헤이스트 마법을 중복적으로 사용해도 마지막으로 먹은 물약이나 마법을 기준으로 이후 3분간만 그 효과가 지속된다. 그로인해서 사냥시 많은 량의 초록물약을 가지고 다녀야 했는데, 이런 것을 보완하기 위해서 강화촐기가 나타났다. 그 지속시간은 무려 촐기10개의 시간인 30분이다. 변신주문서보다도 조금 긴 시간이며 어느 마을 상점에서나 살수 있고, 그 가격도 초록물약10개의 가격도 1500아덴으로 저렴하다.
또한 가까운 시일내에 헤이스트 축적불가로 인한 불편을 덜기 위해 마법사 본인에게만 사용이 가능한 7단계 마법인 그레이터 헤이스트가 추가될 예정이다.
이로인해 리니지에서 또 하나의 단어가 사라졌다. 바로 헤이샵이다. 언젠가부터 아덴축적을 위한 수단으로 이용되어지던 헤이샵이 나쁜 쪽으로 이용된다는 이유로 헤이 축적금지와 함께 사라졌다. 초기엔 많은 혼란이 일어났지만, 어느 정도 지난 지금은 모두들 익숙해져 있는 상태이다….
이전 헤이샵이 있던 자리는 이젠 빈 공터로 남아있게 되었다.

3. 귓속말이 가능한 레벨이 7로 높아졌다

이는 쉬운 레벨업으로 귓속말을 악용하는 사례를 방지하기 위함이다. 한때 인터뷰를 했던 군주가 혈원과 비슷한 이름의 캐릭터에게 귓말 사기를 당한 적이 있다. 이를 막기 위한 방책이라고 할 수 있다. 유사아이디를 이용한 사기가 조금은 사라졌다라고 해도 될 것이다.

4. 무게게이지가 실시간으로 작동하게 되었다

즉, 마법(피지컬 인챈트: str)이나 아이템 (파워글로브, 힘의 지팡이 등)등을 통해 str 수치의 변화가 있을 때 리스타트를 해야만 무게 게이지의 변화를 볼 수 있던 것을 이제는 마법 사용 혹은 아이템 착용과 동시에 실시간으로 확인할 수 있다. 이것은 하나의 버그로 통용된 것이기도 하다. 힘업을 하여도 무게게이지를 바꾸기 위해서는 아이템을 집거나 내려놓고나 하는 무게변화를 일으켜야만 했는데, 이것이 바뀜으로써 더 편하게 되었다.



5. 일부 몬스터의 인공지능이 강화되었다

일부 int가 높은 몬스터들의 경우 HP가 어느 정도 떨어졌을 때, 자신이 속도향상 물약을 가지고 있다면 죽기 전에 이를 사용할 수 있다. 가끔 오크족들이 주홍물약을 먹는 것을 보았을 것이다. 이젠 다른 몬스터들도 물약을 사용하게 된다. 하지만 모두 그런 것은 아니다. 어느 정도의 확률에 의해서 물약을 사용한 것이므로 큰 고민을 할 필요까지는 없다.

6. 보스급 몬스터들과 용의 능력 및 보상 아이템이 변경되었다

바포메트, 베레스, 피닉스, 여왕개미, 데스나이트 등의 보스급 몬스터는 이전에 비해 매우 강력해 졌다. 용의 경우는 공격력 및 방어력을 하향 조정해 전략과 전술을 통한 사냥이 어느 정도 가능할 수 있도록 하였다.
또한, 이러한 몬스터들의 보상 아이템으로 벨트와 목걸이 등과 같은 새로운 아이템이 추가되며 출현 비율 및 시간도 약간 조정되었다.
새로운 아이템의 특징은 방어구의 기능보다는 체력이나 마나, 능력치의 변화를 주는 것이었다. 벨트의 경우 대부분이 체력과 마나에 영향을 주었고, 목걸이와 반지의 경우 능력치에 영향을 많이 주었다. 이전까지 목걸이는 오투사의 목걸이만이 있었지만 이제는 자신의 취향에 맞게 바꿀 수 있게 되었다. 또한 반지도 선택의 범위가 넓어졌다. 다만 아쉬운 것은 이것들이 대부분 이벤트 몬스터에서 나오기에 고가의 아이템이 되었다는 것이다. 조금은 쉽게 얻을 수 있다면 많은 사람들이 사용할 수 있을 텐데… 하는 아쉬움이 남았다.

7. 캐릭터가 레벨업을 할 때 새로운 효과가 나타나게 업데이트 되었다

이전의 모습은 단지 자신을 향해 축복의 빛이 내리는 모습이었지만, 지금의 경우 축복의 빛과 함께 자신의 힘이 커졌다는 느낌, 기의 증폭 모습과 레벨업을 했다는 텍스터적인 효과까지 나타나 이전의 밋밋한 효과보다 보기는 좋았다

8. 화룡의 둥지 지역이 기억이 불가능하게 변경되었다

화룡의 둥지는 고급 몬스터들이 출현하는 사냥터로 던전과 같은 형식을 취하게 되었다. 또한, 기존의 이 지역을 기억하였던 모든 기억은 일괄 삭제했다. 마치 던전과 같은 지역으로 분류가 된 것이다. 이로 인해 화룡둥지로 가기 위해서는 화룡둥지 밑쪽 해변가부터 걸어 올라가야만 한다. 깊숙이 가기 위해서는 다리품을 팔아야하고 또한 작업을 하는 법사들은 그 수고가 더해지리라 생각된다. 좋은 자리를 한번 잡았다고 해도 잠시 마을을 갔다 온다면 그 자리는 충분히 다른 사람이 이미 차지한 상태이기 때문이다.
전투면에서도 안 좋은 점이 있다. 혈간의 전쟁이 일어났다면 그리고 그곳이 화룡둥지라면 미로같은 길을 지나야만 그곳을 갈 수 있기 때문이다.

9. 게임 옵션에 교환 가능/ 불가능 옵션이 추가되었다.

이는 자신의 의지와는 상관없이 상대방이 /교환을 하면 강제적으로 교환여부를 묻는 창이 뜨게되므로 이를 이용한 악용사례를 방지하기 위함이다. 하나의 공격팁이라고도 할 수 있었던 것으로써 서로 마주본 상태로 1:1 싸움을 할 경우 야비하다고도 할 수 있는 이런 방법을 이용하는 경우가 종종 보였다.
현재 게임상에서, "~는 당신과의 거래를 거절하였습니다."

라고 나오는 경우는 게임 옵션에서 교환을 가능상태로 변경하면 된다. 옵션의 교환 설정 상태를 확인해 보기 바란다.

10. 몬스터가 죽은 후 사라지는 시간이 조정되어 일반 몬스터의 경우는 약간 단축되었으며 길들인 개의 경우는 연장되었다.

예전에는 개가 죽으면 부활 주문서가 없으면 그 개를 죽음에 이르게 하는 경우가 허다하였는데, 이전 어느 정도 그 피해를 줄일 수 있으리라 생각된다. 아끼고 사랑으로 기른 애견을 이젠 죽이지 말자.

11. 엘븐 와퍼의 제작 재료 중 마력의 돌이 제거되었다

이로인해 요정들은 이전에 비해 훨씬 수월하게 엘븐 와퍼를 제작, 사용할 수 있다. 이전의 재료를 살펴보면 마돌 1개, 엔트의 열매 1개, 페어리더스트 5개였다. 그것을 아덴으로 환산하면 싸게는 1000아덴에서 비싸게는 2000아덴에 이르기까지 했다. 기사의 용기의 물약이 800아덴인 것에 비하면 턱없이 비싼 물건이었다. 또한 요정이라는 것 때문에 아덴을 모으기도 힘들었는데, 마돌이 줄어듬에 따라 가격도 많이 떨어지리라 생각된다.

12. 하이네 수중 도시의 상인 부아크에서도 에바의 축복을 구입할 수 있게 되었다

에바의 신전에서만 구입을 해야했던 에바의 축복을 이제는 보다 쉽게 구입하실 수 있으며 하이네 수중 도시에서의 사냥도 더욱 편해지게 될 것으로 기대된다. 작업이라는 것이 없는 사냥터로 유명한 하이네 수중도시, 하지만 에바의 축복을 구입하기가 번거러워서 사냥을 꺼려했지만 이젠 부아크에게서 쉽게 구할 수 있기에 이곳에도 사람들이 붐비지 않을까 조심히 예상해 본다.

13. GM과 함께하는 이벤트

엔씨소프트의 온라인 게임 '리니지'는 4월부터 리니지 GM (Game Master)이 게임에 직접 참여하여 고객과 함께하는 다양한 이벤트를 시작한다고 밝혔다.

지난해 5월, 게임 모니터링과 별도로 투명운영을 취지로 한 리니지GM 운영시스템이 도입된 이후 게임 속에서 모습을 감추었던 리니지 운영자는 이를 계기로 10달여 만에 고정 이벤트 진행자로 새롭게 선보이게 되었다.

이번 리니지GM 이벤트는 게임 내 결혼식 주례를 비롯, 전투 대전과 가면무도회 등 총 7가지 주제를 가지고 각 서버(월드) 마다 월 1회 정기적으로 진행돼 고객들에게 색다른 즐거움을 선사할 예정이다.

이번에도 역시 많은 업데이트가 일어났다. 이외에도 작은 업데이트도 많이 되었다. 앞으로 있을 새로운 에피소드와 리니지 2라는 것을 향해 조금씩 조금씩 더 발전해 나가는 것이 아닌가 싶다.

PC POWER Zine & NC소프트 공동 개최

리니지 특별 이벤트

리니지 특별 이벤트는 계속됩니다. 쭈욱~. 대상은 리니지 사용자면 누구든 응모 가능합니다. 5월호 온라인 기행에 첨부된 리니지 특별 이벤트 응모권을 5월호 엽서에 붙여서 보내주세요. 자신이 사용하는 서버, 계정, 캐릭터명을 반드시 기재해 주셔야 합니다.

응모기간 2002년 4월 25일~2001년 5월 10일

응모방법 5월호 엽서에 5월호 온라인 기행에 붙어있는 응모권을 오려서 붙여 보내주십시오. 자신의 서버, 계정, 캐릭터명을 적어주셔야 합니다.

당첨자 발표 2002년 6월호(5월 25일 발행) 온라인 기행에 당첨자를 발표합니다.

상품
1등 1명 축 데이안 푸헬스 3개, 축 젤고 머 3개
2등 2명 축 데이안 푸헬스 2개, 축 젤고 머 2개
3등 3명 축 데이안 푸헬스 1개, 축 젤고 머 1개
4등 6명 축 데이안 푸헬스 1개

4월호 당첨자 성명/ 주소/ 서버/
이문동/ 경기도 연천군 청산면/ 하딘
박주희/ 경북 예천군 예천읍/ 이실로테
박진아/ 서울시 중랑구 망우 3동/ 쥬드
노형섭/ 서울시 성동구 응봉동/ 켈로스
임명찬/ 서울시 은평구 신사 2동/ 파프리온
최용호/ 서울시 양천구 신정 3동/ 에바
윤정호/ 전북 전주시 덕진구 여의동/ 발센
최해룡/ 인천광역시 부평구 부평 2동/ 캐스톨
손안성/ 서울시 송파구 삼전동/ 데포로쥬
박종현/ 경기도 안양시 만안구/ 시드랏슈
정상모/ 경남 하동군 진교면/ 하딘
권태균/ 부산광역시 동구 범일 5동/ 어레인

당첨 확인은 5월 10일까지이며 이 기간동안 당첨자 확인을 하지 않으신 분들은 자동 탈락돼 예비 당첨자에게 상품이 돌아갑니다. 이 점 유의하시기 바랍니다.

알려드립니다

리니지 아이템 당첨에 관하여

매월 독자 여러분에게 전달해드리고 있는 아이템에 관해서 알려드리겠습니다.

하나, 당첨자 선정

엽서와 메일을 통해서 많은 문의가 들어오는 사항입니다만 특별한 기준같은 것은 없습니다. 다만 어느 정도 정성껏 엽서를 작성했는지가 가장 큰 조건입니다. 아무래도 사람이 뽑는 것이기 때문에 텅텅 비어있는 엽서보다는 성실하게 답변한 쪽으로 손이 가는 것은 사실입니다. 그러나 부탁을 받거나 겉면에 그림 등을 그린다고 뽑히는 일은 없습니다.

두울, 당첨자 확인

파워진에서는 일을 원활하게 처리하기 위해 책이 배포된 후 다음 달 10일까지만 당첨자 확인을 받습니다. 이것은 당첨된 사람에 한해서만 확인을 받는 것으로 당첨 여부를 확인하는 것이 아닙니다. 당첨자란에도 나와 있지만 이때까지 확인되지 않은 분들에 대해서는 일괄적으로 탈락시키고 있습니다. 이것은 다음에 알려드릴 상을 받지 못하는 경우가 생기기 때문입니다.

세엣, 상품을 받지 못했을 경우

항상 신경쓰고 있지만 본의 아니게 오타나 글자가 알아보기 힘들 정도로 훼손되어 아이템이 잘 전달되지 못하는 경우가 간혹 있습니다. 이것은 일부 경우인데 우선 본인의 계정이 아닐 경우에는 100% 지급되지 않습니다. 반드시 실명제 확인이 된 계정에 한해서만 상품이 들어가므로 주의하기 바랍니다. 엽서에는 꼭 본인 계정을 적어 보내주십시오. 이런 경우가 아닌 상황에서 아이템이 미지급되었을 경우에는 담당자 메일(leechuck@powerzine.com) 로 자세한 내용을 보내주기 바랍니다.

네엣, 해킹을 당했을 경우

당첨이 되었는데 계정이 해킹을 당하는 경우가 있습니다. 이때는 10일 전이라면 다른 계정으로 바꿔드릴 수 있습니다. 물론 실명확인이 된 본인 계정이어야 합니다. 그러나 10일 이후에는 이미 명단이 넘어간 상태이므로 더 이상 파워진 측에서는 손을 쓸 수 없습니다. 이 점 양해하기 바랍니다.

바람의 나라
The Kingdom of the Wind

내가 바로 전설의 용무기다!



장르	롤플레잉
제작사	넥슨(02-1588-7101)
시스템 사양	펜티엄 2 300/ RAM 64MB
리뷰어 사양	펜티엄 3 800/ RAM 384MB/ G-Force MX
서비스 가격	개인정액 월 29,700원
공식 홈페이지	www.nexon.co.kr

파워진에서만 볼 수 있는 용무기의 모든 것!

이 얼마나 기다렸던가! 넥슨의 바람의 나라 제작팀이 오직 파워진 독자만을 위해 용무기의 모든 것을 공개했습니다. 바람의 나라 최강 아이템인 용무기가 등장한 지는 이미 수년이 지났건만 워낙 귀하고 값비싸 한 번 구경하기 조차 힘든 것이 사실이었습니다. 이번달 파워진은 바람의 나라 서비스 최초로 도대체 어떻게 생긴 것이 용무기이고 그 숨겨진 특수공격의 능력치는 무엇인지, 또 용무기의 제작법과 수리법은 어떤지 등 용무기의 모든 것을 공개하는 자리를 마련했습니다. 자료제공에 협조해주신 넥슨의 바람의 나라 제작팀에게 다시 한번 감사의 말씀 드립니다.

바람의 나라 열기가 요즘 날씨처럼 점점 뜨거워져만 갑니다. 이 열기에 뒤질세라 바람의 나라 이벤트 참가희망 메일이 쇄도하고 있습니다. 참가 희망하시는 분들은 <adol@powerzine.com> 으로 신청해 주시거나 이벤트 응모권을 엽서에 동봉해 주시면 넥슨과 협조하여 매달 10분씩 추첨하여 1개월 무료계정과 다양한 아이템들을 나눠드리겠습니다. 감사합니다~

■ 이 코너는 사실감 넘치는 게임 플레이를 연상시키기 위해 게임상에서 많이 사용되는 이모티콘과 맞춤법을 사용하므로 현재 국어 문법에 맞지 않는 표현이 나올 수도 있습니다.

〈전사용 용무기 용마검〉

바람의 나라에는 전사, 도적, 주술사, 법사 이렇게 총 4개의 직업이 존재한다. 여기서 가장 무기에 의존도가 높은 직업이 바로 전사라고 할 수 있다. 모든 직업은 직업에 알맞은 전용 용무기를 가지며 전사가 사용하는 용무기가 바로 용마검이다. 모든 용무기가 그렇듯 용마검도 9단계로 나뉘어지며 제일검부터 제삼검까지, 제사검부터 제육검까지의 모양이 동일하다.이제 용마제일검부터 그 생김새와 능력치를 알아보자.

■**이름:** 용마제일검

■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 2000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제일격(데미지2500)
■**획득방법:** 12지용왕굴에서 '용왕용마'를 잡아 얻는다
■**수리방법:** 문파대장간에서 문파성의 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 가장 기본적인 용무기이다. 용왕방에서 용왕을 잡아 얻기에 상당히 구하기 힘든 기본 용무기. 하지만 내구력이 2000밖에 되지 않아 사냥용으로 날려먹기에는 눈물나게 아깝다는 단점이 있다. 조금 사용하다 업그레이드 시키는 재료로 쓰는 것이 대부분

■**이름:** 용마제이검

■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 15000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제이격(데미지10000)
■**획득방법:** '천금장인'을 통해 용마제일검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 전사용 용무기 2번째. 내구력이 7.5배나 상승했기에 사냥용으로 적절

■**이름:** 용마제삼검

■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 20000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제삼격(데미지20000)
■**획득방법:** 천금장인'을 통해 용마제이검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 내구력, 데미지 증가

■**이름:** 용마제사검

■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 15000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제사격(데미지45000)
■**획득방법:** '천금장인'을 통해 용마제삼검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 내구력이 다시 감소하지만 특수 공격력은 배나 늘어난다. 자주 수리해줘야 된다는 사실을 명심할 것!



■**이름:** 용마제오검

■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 20000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제오격(데미지50000)
■**획득방법:** '천금장인'을 통해 용마제사검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 내구력이 다시 20000으로 상승. 특수공격력은 50000에 도달



■**이름:** 용마제육검

■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 30000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제육격(데미지80000)
■**획득방법:** '천금장인'을 통해 용마제오검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 내구력이 30000으로 상승.

■**이름:** 용마제칠검

■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 20000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제칠격(데미지120000)
■**획득방법:** '백의장인'을 통해 용마제육검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 오엑스퀴즈 이벤트를 통해 등장. 용무기는 워낙 업그레이드 성공률이 낮아 용마제일검부터 용마제칠검까지 업그레이드시킨 사람은 드물다. 내구력이 20000에다 특수 공격력이 십만 단위가 넘어간다.

■**이름:** 용마제팔검

■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 30000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제팔격(데미지150000)
■**획득방법:** '백의장인'을 통해 용마제칠검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 용무기 최신판이라 소지한 이가 드뭄. 내구력과 특수 공격력 상승.

■**이름:** 용마제구검

■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 50000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제구격(데미지250000)
■**획득방법:** '백의장인'을 통해 용마제팔검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 내구력이 50000, 특수공격력이 250000으로 상승

〈도적용 용무기 용천검〉

전사에게 용마검이 있다면 도적에게는 용천검이 주어진다. 용천검은 전사용 용무기인 용마검과 비교해 외적으로는 약간 부실해(?) 보일지 모르지만 위력면에서는 조금도 떨어지지 않는다. 용천검 역시 9단계로 나눠지며 용천제일검부터 용천제삼검까지 그리고 용천제사검부터 용천제육검까지의 모양이 동일하다. 도적들이 주로 애용하는 백진도나 이가닌자의검 등이 용무기보다 높은 기본 데미지를 가지지만 특수 공격력이 적용된 용무기에 비하면 새발의 피라고 밖에 할 수 없다. 한마디로 없어서 못 쓴다는 말이다(-_-;;).



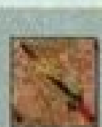
■**이름:** 용천제일검
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 2000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제일격(데미지2500)
■**획득방법:** 12지용왕굴에서 '용왕용천'을 잡아 얻는다
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 제일 기본단계의 용무기. 내구력이 너무 낮아 사냥용으로는 부적합하다.



■**이름:** 용천제이검
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 15000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제이격(데미지10000)
■**획득방법:** '천금장인'을 통해 용천제일검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 도적용 용무기 2번째 버전으로 자주 고쳐만 준다면 사냥용으로 쓸 수 있다.



■**이름:** 용천제삼검
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 15000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제삼격(데미지20000)
■**획득방법:** '천금장인'을 통해 용천제이검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 안정된 내구력과 높은 특수공격력이 돋보이기 시작한다.



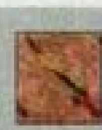
■**이름:** 용천제사검
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 15000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제사격(데미지45000)
■**획득방법:** '천금장인'을 통해 용천제삼검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 내구력이 다시 내려가기에 깨지지 않도록 자주 수리해 줘야 한다. 용천제삼검보다 좀 더 화려한 모습을 자랑한다.



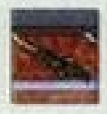


■**이름:** 용천제오검
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 20000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제오격(데미지50000)
■**획득방법:** '천금장인'을 통해 용천제사검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** '천금장인'을 통해 용천제사검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**특징:** 내구력이 다시 20000으로 상승

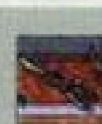




■**이름:** 용천제육검
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 30000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제육격(데미지80000)
■**획득방법:** '천금장인'을 통해 용천제오검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 내구력이 30000으로 상승



■**이름:** 용천제칠검
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 20000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제칠격(데미지120000)
■**획득방법:** '백의장인'을 통해 용천제육검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 오엑스퀴즈 이벤트로 등장한 뛰어난 성능의 용무기



■**이름:** 용천제팔검
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 30000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제팔격(데미지150000)
■**획득방법:** '백의장인'을 통해 용천제칠검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 용천검 8번째 업그레이드 버전. 20000을 벗어나지 못하던 내구력이 30000으로 상승한다



■**이름:** 용천제구검
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 50000
■**파괴력:** 90/100
■**특수공격:** 용마제구격(데미지250000)
■**획득방법:** '백의장인'을 통해 용천제팔검과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 자신이 도적이라면 한번쯤 꿈꿔본 도적 최강의 무기라 할 수 있다.

〈주술사용 용무기 용랑봉〉

원거리 공격 마법의 전문가인 주술사. 레벨에 비해 체력이 낮지만 그만큼 마법의 파워는 상승한다. 주술사를 최고의 법사로 만들어 주는 아이템이 바로 용랑봉. 용랑봉도 다른 직업이 가진 용무기와 마찬가지로 9단계로 나눠지며 용랑제일봉부터 용랑제삼봉까지 그리고 용랑제사봉부터 용랑제육봉까지의 모양이 동일하다. 여기서 알아야 할 점은 용랑봉은 법사용 무기이므로 직접 타격이 필요없다는 점이다. 직접 타격이 필요없다는 말은 용무기 최대 단점인 내구력문제가 극복된다는 말과 동일시 하지만 대신 그만큼 캐릭터의 방어력을 낮추는 패널티가 주어진다.



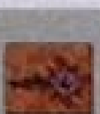
■**이름**: 용랑제일봉
■**요구레벨**: 99
■**내구력**: 2000
■**파괴력**: 60/75
■**특수공격**: 용의제일주 AC +31(헬파이어 딜레이 -0초)
■**획득방법**: 12지용왕굴에서 '용왕용랑'을 잡아 얻는다
■**수리방법**: 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징**: 용랑제삼봉까지 모양이 동일하다. 가장 기본적인 용무기라서 그런지 능력치는 그다지 뛰어나지는 않다.



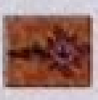
■**이름**: 용랑제이봉
■**요구레벨**: 99
■**내구력**: 15000
■**파괴력**: 60/75
■**특수공격**: 용의제이주 AC +35(헬파이어 딜레이 -0초)
■**획득방법**: '천금장인'을 통해 용랑제일봉과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법**: 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징**: 쓸모없는 내구력만 상승할 뿐 용랑제일봉과 비교해 그리 향상된 점이 없다.



■**이름**: 용랑제삼봉
■**요구레벨**: 99
■**내구력**: 20000
■**파괴력**: 60/75
■**특수공격**: 용의제삼주 AC +37(헬파이어 딜레이 -1초)
■**획득방법**: '천금장인'을 통해 용랑제이봉과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법**: 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징**: 주술사의 최고마법인 헬파이어의 딜레이 타임이 -1초 줄어든다.



■**이름**: 용랑제사봉
■**요구레벨**: 99
■**내구력**: 15000
■**파괴력**: 60/75
■**특수공격**: 용의제사주 AC +45(헬파이어 딜레이 -1초)
■**획득방법**: '천금장인'을 통해 용랑제삼봉과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법**: 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징**: 내구력이 다시 줄어들고 방어력 또한 낮아져 용랑제삼봉 보다 수치상으로 떨어진다.



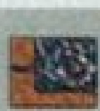
■**이름**: 용랑제오봉
■**요구레벨**: 99
■**내구력**: 20000
■**파괴력**: 60/75
■**특수공격**: 용의제오주 AC +50(헬파이어 딜레이 -2초)
■**획득방법**: '천금장인'을 통해 용랑제사봉과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법**: 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징**: 내구력이 다시 20000으로 늘어나고 헬파이어 딜레이 타임이 2초 단축된다.



■**이름**: 용랑제육봉
■**요구레벨**: 99
■**내구력**: 30000
■**파괴력**: 60/75
■**특수공격**: 용의제육주 AC +80(헬파이어 딜레이 -2초)
■**획득방법**: '천금장인'을 통해 용랑제오봉과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법**: 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징**: 내구력 상승



■**이름**: 용랑제칠봉
■**요구레벨**: 99
■**내구력**: 20000
■**파괴력**: 60/75
■**특수공격**: 용의제칠주 AC +80(헬파이어 딜레이 -2초)
■**획득방법**: '백의장인'을 통해 용랑제육봉과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법**: 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징**: 오엑스퀴즈 이벤트를 통해 일정량이 공급된 후 용랑제칠봉을 들고 다니는 게이머들이 가끔 눈에 들어온다. 용랑제일봉부터 차례로 업그레이드 시켜 용랑제칠봉을 얻어낼 확률은 거의 0%에 가깝다.



■**이름**: 용랑제팔봉
■**요구레벨**: 99
■**내구력**: 30000
■**파괴력**: 60/75
■**특수공격**: 용의제팔주 AC +65(헬파이어 딜레이 -3초)
■**획득방법**: '백의장인'을 통해 용랑제칠봉과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법**: 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징**: 헬파이어 딜레이 타임이 -3초까지 줄어든다.

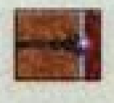


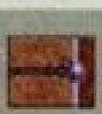
■**이름**: 용랑제구봉
■**요구레벨**: 99
■**내구력**: 50000
■**파괴력**: 60/75
■**특수공격**: 용의제구주 AC +65(헬파이어 딜레이 -4초)
■**획득방법**: '백의장인'을 통해 용랑제팔봉과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법**: 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징**: 헬파이어의 딜레이 타임이 -4초까지 줄어들어 지속적으로 마나만 회복할 수 있다면 거의 연속으로 헬파이어를 퍼부을 수 있다.

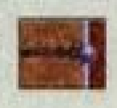


〈도사용 용무기 용겸봉〉

많은 RPG 온라인게임에는 파티멤버를 포함한 타인에게 생명력을 회복시켜주는 힐러가 존재한다. 바람의 나라에서 이 힐러의 역할을 담당하는 것이 도사라 할 수 있다. 초반 레벨을 제외하고는 혼자서 사냥하는 것이 불가능하지만 타인의 생명을 단숨에 회복시키는 막강한 마법을 구사하기에 없어서는 안될 존재이므로 최고로 환영받는 직업이기도 하다. 이들 도사에게 지급된 용무기는 용겸봉. 용겸봉 역시 주술사의 용랑봉과 마찬가지로 직접 타격이 필요없기에 내구력과 무관하고 방어력이 낮아지는 패널티를 받게된다. 다른 직업의 용무기와 마찬가지로 9단계로 나뉘어져 있으며 용겸제일봉부터 용겸제삼봉까지 그리고 용겸제사봉부터 용겸제육봉까지의 모양이 동일하다.

■**이름:** 용겸제일봉 
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 2000
■**파괴력:** 60/75
■**특수공격:** 용의제일노 AC +51(백호의희원 딜레이 -0%)
■**획득방법:** 12지용왕굴에서 '용왕용겸'을 잡아 얻는다
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 가끔씩 용겸제일봉으로 몹들을 때리는 엽기적인 도사들이 눈에 띄는데 내구력이 2000밖에 되지 않는다는 것을 반드시 기억하길 바란다.

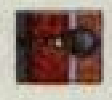
■**이름:** 용겸제이봉 
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 15000
■**파괴력:** 60/75
■**특수공격:** 용의제이노 AC +55(백호의희원 딜레이 -0%)
■**획득방법:** '천금장인'을 통해 용겸제일봉과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 용겸제일봉과 모양이 똑같지만 내구력이 15000으로 증가하고 방어력이 낮아진다.

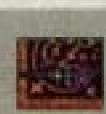
■**이름:** 용겸제삼봉 
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 20000
■**파괴력:** 60/75
■**특수공격:** 용의제삼노 AC +57(백호의희원 딜레이 -10%)
■**획득방법:** '천금장인'을 통해 용겸제이봉과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 자신이나 타인의 체력을 단숨에 회복시켜주는 바람의 나라 최고의 회복마법인 백호의희원 딜레이 타임이 -10% 줄어든다.

■**이름:** 용겸제사봉 
■**요구레벨:** 99
■**내구력:**15000
■**파괴력:** 60/75
■**특수공격:** 용의제사노 AC +65(백호의희원 딜레이 -15%)
■**획득방법:** '천금장인'을 통해 용겸제삼봉과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 내구력은 감소하나 백호의희원 딜레이 타임이 -15%로 줄어든다.

■**이름:** 용겸제오봉 
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 20000
■**파괴력:** 60/75
■**특수공격:** 용의제오노 AC +68(백호의희원 딜레이 -18%)
■**획득방법:** '천금장인'을 통해 용겸제사봉과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 내구력이 5000늘어나고 백호의희원 딜레이 타임이 -18% 줄어든다.

■**이름:** 용겸제육봉 
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 30000
■**파괴력:** 60/75
■**특수공격:** 용의제육노 AC +72(백호의희원 딜레이 -20%)
■**획득방법:** '천금장인'을 통해 용겸제오봉과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 내구력 30000으로 증가, 백호의희원 딜레이 타임 -20% 감소한다.

■**이름:** 용겸제칠봉 
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 20000
■**파괴력:** 60/75
■**특수공격:** 용의제칠노 AC +63(백호의희원 딜레이 -30%)
■**획득방법:** '백의장인'을 통해 용겸제육봉과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 오엑스퀘즈 이벤트를 통해 일정량이 각 서버에 공급되었다. 가끔씩 보는 것만으로도 영광(-_-)인 용겸제칠봉은 제일봉부터 업그레이를 통해 제작되기에 만들어질 가능성이 거의 0%에 가깝다고 한다. 하늘색 구슬로 장식된 머리부분은 깔끔하면서도 웬지 모를 강력한 마법의 힘을 느끼게 해준다.

■**이름:** 용겸제팔봉 
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 30000
■**파괴력:** 60/75
■**특수공격:** 용의제팔노 AC +65(백호의희원 딜레이 -33%)
■**획득방법:** '백의장인'을 통해 용겸제칠봉과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 내구력이 30000에 도달하고 백호의희원 딜레이 타임이 -33%까지 줄어든다.

■**이름:** 용겸제구봉 
■**요구레벨:** 99
■**내구력:** 50000
■**파괴력:** 60/75
■**특수공격:** 용의제구노 AC +80(백호의희원 딜레이 -40%)
■**획득방법:** '백의장인'을 통해 용겸제팔봉과 은나무가지를 조합함으로써 제작가능
■**수리방법:** 문파성의 문파대장간에서 본인이 들고있는 용무기를 고칠 수 있다
■**특징:** 도사 최고의 무기인 용겸제구봉… 방어력이 낮아진다는 점 말고는 환상 그 자체이다.



용무기도 단점은 있게 마련이쥐…

〈전사용 용무기의 단점〉

아무리 용무기가 최고의 무기로 꼽히긴 하지만 단점은 있게 마련이다. 앞에서도 계속 언급했지만 전사는 직접 타격으로 공격하는 반면에 용무기가 가진 내구성은 너무도 낮다. 예를 들어 일반적인 전사 최고의 무기로 꼽히는 진성검 내구력이 50십만인데 반해 내구력이 가장 높다는 용마제구검 내구력은 진성검의 10분의 1수준인 5만 밖에 되지 않는다. 또 아무 대장간에서 수리할 수도 없고 오직 문파성의 문파대장간을 매번 찾아가야 된다는 단점은 용무기의 값어치를 떨어뜨린다. 용무기는 죽어도 떨어지지는 않지만 내구력이 다하면 깨진다는 점을 명심하고 지속적으로 내구력을 체크하는 버릇을 들여야 한다.

〈법사용 용무기의 단점〉

법사들이 사용하는 용무기는 지팡이 모양을 띠고 있으며 직접 공격력도 낮다. 법사용 용무기로 몬스터를 패고 다니는 엽기적인(-_-) 몇몇 법사들을 제외하고는 법사용 용무기는 내구력을 필요로 하지 않는다. 그렇기에 주어지는 방어력 패널티는 체력이 약한 법사가 조심하지 않으면 금방 목숨을 잃게되는 치명적인 단점으로 작용한다. 보통 'AC +'로 나타나는 방어력은 '+'될수록 높아지는 것이 아니라 반대로 낮아진다는 점을 반드시 알아두도록 하자. 용겸제구봉의 경우 AC가 +80이나 올라가 방어력이 엄청 약해진다. 되도록이면 몸빵을 대신해줄 전사 뒤에서만 움직이며 약한 몬스터라도 피해 다니는 버릇을 들여야 한다.

백의 장인



백의 장인은 북방 대초원 31번 지역 백의장인의 집에 거주하면서 싸구리 용무기(-_-)가 아닌 7번 이상의 고급 용무기만 업그레이드 시켜주는 고약한 영감탱이다. 빨간 갑옷을 제외하고는 수염까지 하얗게 물들이고 있다. 얼음을 가지고 가야 한다는 점도 알아둘 것!

천금 장인



백의 장인처럼 까다롭게 굴지 않고 7번 이하의 용무기를 군말없이 업그레이드 시켜주는 영감이다. 다자고짜 반말하는 것이 맘에 안들긴 하지만 혹시 알어? 얌전하게 굴면 업그레이드 잘해줄지… 북극마을의 북극 대장간에 살고 있으며 백의 장인과는 달리 옷차림도 수수하다.

바람의 나라 5월 소식

아싸! 이제 호박도 업그레이드 된당~

일명 개구리알로 불리는 호박이 드뎌 쓸모있는 아이템으로 전력하게 되었다. 호박과 진호박을 제외한 12색깔의 호박들을 정해진 수량 만큼 모으면 결정이나 보석으로 업그레이드 할 수 있다. 또 보석과 결정들을 일정 수량 모으면 무기와 갑옷 그리고 장신구로 변환 시킬 수 있어 호박의 쓰임새와 값어치가 상승하게 되었다.

〈For Example(←'예제'라는 영어표기다-_-;)〉

황호박 50개= 황호박단추 1개(shift + 1 조합으로 바꿈)

황호박단추 15개= 황호박결정 1개

(고구려 포목상의 이쁜이가 바꿔줌)

황호박결정 10개= 황호박보석 1개

(고구려 대장간의 털보가 바꿔줌)

황호박보석 5개= 황호박별 1개

(고구려 갑옷점의 떼보가 바꿔줌)

이렇게 바뀌어진 별이나 결정을 다시 요구 아이템과 조합하면 원하는 무기와 갑옷 그리고 장신구를 얻을 수 있다.



〈For Example〉

황호박별+지네= 황호박별검, 황호박별도, 황호박별곤, 황호박별봉 중 택일(백의장인)

기타 자세한 자료는 깔끔하고 이쁘고 알기 쉽게 만들어 다음 호에 알려드리도록 하겠습니당.

5월호 바람의나라 왕대박 이벤트

5월호 바람의나라 응모권을 애독자 엽서에 보내주시면 귀한 아이템들을 독자 여러분께 드립니다. PC POWER Zine 독자면 누구나 응모 가능합니다.

응모요령 5월호 바람의나라 기행에 첨부된 스페셜 이벤트 응모권을 엽서에 붙여 보내주시면 됩니다. (단, 반드시 자신의 서버와 계정 캐릭터명을 꼭 적어주세요).

응모기간 4월 25일~5월 10일

당첨자 발표 2002년 6월호 바람의나라 기행면

4월호 30일 무료계정 당첨자	아이템 복권 당첨자
전북 정읍시 부전동 김호민	부산시 영도구 남항동 김수철
부산시 해운대구 반송 1동 김대연	대구시 북구 태전동 양지만
서울시 강남구 압구정동 김성훈	서울시 중랑구 면목 1동 권안수
경기도 수원시 지동 한유리	서울시 성동구 금호 3가 이동주
강원도 원주시 명륜 2동 김화윤	대전시 중구 문화동 송명주

아이템 이벤트에 당첨되신 분은 파워진 사무실(02-3142-6848)로 확인해 주시기 바랍니다.

바람의 나라
30일 무료계정
/아이템
응모권 2002. 5

미르의 전설 2

Legend of Mir II

제련비법 디비기…



장르	롤플레잉 온라인
제작사	위메이드
시스템 사양	펜티엄 3 600/ RAM 128MB
리뷰어 사양	펜티엄 3 800/ RAM 256MB
공식 홈페이지	www.mir2.co.kr
서비스 가격	월 27,500원

고랩들의 제련 노하우 대공개

험난한 미르의 세계에도 어느덧 산들산들 한 봄바람이 불고 있다. 그리고 바람에 맞춰 꽃들은 화려한 춤을 추고 있다. 이곳은 비천현의 아름다운 연못. 아담하다 못해 앙증맞은 다리와 햇살에 비쳐 눈부시도록 신비로운 색을 내는 아름다운 바위들로 장식 되어있는 이 연못은 물고기의 헤엄치는 소리 외에는 너무도 적막해서 평화로운 곳이었다.

그 기나긴 적막함을 깨버린 사람이 있었으니, 소년을 만나기 위해 달려온 푸른빛의 머리칼을 허리 밑까지 기른 한 소녀였다.

사희: 오빠~~헉! 헉!

영웅: 엇… 울 이쁜이구나~^-^이 오빠가 보고 싶어서 글케 뛰어왔어?

사희: 울 아부지께서 오빠를 테스트 하시겠데…

영웅: 어… 어? 무슨 테스트?

사희: 몰라…나한테 시집오려면 테스트에 합격해야 돼~!

영웅: 장가겠지 -_-a;;;

사희: -_-^오빠가 설거지하고 빨래 할꺼자낭! 내가 돈 벌고…전사가 무슨 돈을 벌겠어. 도사인 내가 벌어야지 -_-^안그래?

영웅: ㅜ_ㅜ 으응… 니 말이 다 맞아. 용돈만 제때 주세요~



요즘 남.여 구분없이 빨간머리 대 유행중. 잘 어울리네여~



영웅이의 행+1 파괴 0-30짜리 삼적.. 과연 제련에 성공할까요??

■ 이 코너는 사실감 넘치는 게임 플레이를 연상시키기 위해 게임상에서 많이 사용되는 이모티콘과 맞춤법을 사용하므로 현재 국어 문법에 맞지 않는 표현이 나올 수도 있습니다.

사희: 아무튼 오늘 저녁 문파 정모에 초대하겠다고 하셨어. 사실 -_-초대라고 하기보단 강제 소환이겠지만. 그게 울 아부지 취미야-_-;;;;어쨌든 8시 이후에 천지합일허용 해 놔.

영웅: 으응…(덜덜덜…-_-;;;)

영웅 : 과연 내가 감당할 수는 있을까? 아니지. 사랑을 위해서라면!!뭐든 할 수 있다! 테스트라… 과연 무엇일까?

강제 소환되다

드디어 기다리던 저녁 8시가 다 되어 가고 있었다. 하지만 사희에게도 그 누구에게도 아무런 연락이 오지 않고 있었다. 그대로 여관 안에서 안절부절못하고 한 시간을 더 기다렸다. 저녁 9시가 다 되어 가자, 갑자기 누군가가 나를 그룹 안에 넣었다. 그룹 창을 열어 그룹원들의 이름을 확인했다.

영웅: Nike군… 도사해병… 루이루… 진상필… 백운…백운? 어디서 들어본 이름인데…컥!!!!

백운이라면, 사희의 아버지이시다. 그때 들려오는 그룹원들의 대화.

도사해병: 안녕하십니까? 저는 사희 할아비 되는 사람입니다.

루이루: 방가방가.

영웅: 네… 아… 안녕하십니까.

진상필: 영웅님, 안녕하세요. 사희누나한테 얘기 많이 들었어요~아주 깨가 쏟아진다면서요?

Nike군: ^^저는 사희 삼촌입니다. 낮에 소환 전달 받으셨죠? 지금 모시려고 합니다만^^

영웅: 네…^^잘 알겠습니다.

백운: 천지합일허용 하십시오. 15초 후에 소환하겠습니다.

영웅: 컥 -_-;;;; 아직 마음의 준비가-_-;;;;;

[@천지합일허용] 명령어를 친 후 10초를 기다리는데..그렇게 길게 느껴진 10초는 생전 처음 이였다. 어찌나 떨리던지 -_-;;

백운: 소환합니다.

순식간에 사북성안으로 소환되었다. 그리고 그룹 안에 있던 사람들이 내 눈앞에 나타났다. 그 가운데 백운님. 바로 장인어르신도 보였다. 주위에는 문파 정모로 '풍운문'의 문원들 한 200여명이 모여 있었다 그 많은 사람들에게 시선 집중된 채로 앞에 서서 어찌해야할 바를 모르고 있는데…

사희: 오빠^^왔네. 자…여긴 풍운문의 문주이시자 울 아버지이신 백운님이셔. 헤헤 ^^

영웅: 처음 뵙겠습니다. 진작에 인사를 드렸어야하는데 이제야 인사드립니다.

백운: 음. 그래. 자네에 대해서는 이미 전부터 알고 있었네. 왕잡이로 유명했었지?

흠…그런데 자네 제법 괜찮은 검을 들고 다니는군. 자네가 제련한 검 인가?

영웅: 아. 한참 왕잡이를 할 때 번 돈으로 장만했습니다.



남자는 깡이다

영웅아! 남자는 깡이다.

정신이 없어 그때까지 보지 못한 장인의 검은 '묵청대도'였다. 그러나 잘 보니 장인어른이 들고 있는건 행3짜리 묵청이 아닌가! 과연 사북성의 주인다운 모습이였다. 내 검은 행1에 파괴+3 삼적데부인데… 지금은 좀 많아졌지만, 내가 이 검을 살 때만 해도 파괴 0~30 삼적은 울 서버에 딱 하나 밖에 없던 시절이었다. 그 후 묵청대도의 모습이 나오기 시작했었다.

백운: 음…그럼 자네 제련은 할 줄 아는가?

영웅: 몇 번 해봤지만, 실패했습니다.

백운: 그래. 내 딸 사희을 얻으려거든 내 테스트에 통과해야 할 것일세. 물론 통과하지 못하면, 더 이상 사희를 만나지 않겠다는 약조를 해야 할 것일세…

영웅: 넵, 각오하고 있습니다.

백운: 자네가 들고 있는 그 삼적 파괴 31로 만들어오게. 기한은 7일 주겠네. 그 안에 내 맘에 들 수 있도록 또한 더 멋진 검으로 만들어 오게. 내 말뜻을 알겠나?

사희: 아… 제련으로 테스트하시려는 거였어요? 아버지…실패해서 깨지면 어떻게 해요!!

백운: 자네 설마 그 정도 배짱도 없이 내 딸을 얻으려 했던 건 아니겠지?

영웅: 네..^^자신 있습니다. (속으론 울고 있다 ㅠ_ㅠ 우어엉… 저게 얼마짜린데…)

백운: 여기 있는 풍운문의 가족들은 모두 제련의 귀재라하지.. 모두가 도와줄 걸세.

백운: 자 주목!! 모두 여기 영웅님에게 각자의 제련 노하우를 잘 전달해 주기 바라며 정모는 여기서 마치겠습니다. 잠시 후 있을 문사냥에 참가하실 분은 정비하시고 주마 로비에서 대기하십시오.

그러고 보니 모두 옵션 아이템들만 끼고 있는 것이 아닌가… 그렇게 감탄을 하고 있을 무렵, 저쪽 구석자리에서 누군가 미친 듯이 손을 흔들며 웃고 있는 게 보였다.

도술이: 야~~영웅아~!!나야~나 멋진 엉아 독수리~!!

영웅: 엇! 독수리 니가 왠일이냐? 너두 풍운문이였냐? -_-;;

도술이: 아쭈! 이녀석~ 많이 컸다. 왕잡이는 관두고 여자사냥 하고 다녔군? 그 콧대 높던 사희가 너한테 그렇게 뿅가다니… 이해가 안 간다. 내가 작업중이였는데 -_-^

영웅: 야! 헛소리 하지 말고 나 좀 도와주라…

도술이: 그래그래… 나 아니면 누가 널 도와주겠냐. 캬캬캬 근데 문주님도 대단한 제련광이라던데 사희한테 물어보는 건 어때?



비구니가 되겠다면 삭발하고 떠나는 깻잎의 마지막 한마디



아싸~잘만났다! 안그래도 제련하려던 참인데!!



옴마나~귀장은 내꼬봉!!날 따라랏!!



이렇게 크게 터진 구울 보셨나여?아유~돈이 몇개야

장인어른의 과거

도술이의 말대로 사희에게 제련노하우를 물어보려고 연락을 했으나… 그녀는 이미 문파사냥에 나간 상태라서 나와 대화를 할 수 없었다. 그때 나의 앞에 나타난 아름다운 여인이 있었으니…그건 바로 장모님!

영웅 : 앗! 장모님 ㅠ0ㅠ 저 좀 도와주십시오. 장인어른께서 이 삼적을 제련해서 성공하면 사희와 교제를 허락하시겠다고 하셨습니다. 장모님의 제련 노하우를…

꽃잎 : ^-^나야 뭐… 별다른 노하우는 없네만, 자네 장인 얘기를 하나 해주지…

아주 아주 오래전에 사북성이 생기고 얼마 안 되어서 '남훈아'라는 대장장이가 나타났고, 그가 무기를 제련하여 원래의 성능보다 더 좋은 무기를 만들어 내었지…. 그 소문을 듣게 된 자네 장인은 제련을 해보기로 했다네. 그때 아마 우리 서버에 딱 하나 있던 행5짜리 도룡보도였지… 그것도 자기 도룡도 아니고 아는 후배꺼였지. 그때 흑철은 순도 20이상 10개에 공격속도를 붙이겠다고 질풍의 목걸이를 넣었고, 용사의팔찌도 하나 넣었지… 그외에 또 산호석 반지와 퇴마반지를 넣었지… 그때만 해도 모두 부르는 게 값이었는데 말야… 아무리 생각해도 대단한 배짱이지… 제련은 그런 깡이 아니겠나… 호홋!

영웅: 우와=_= 정말 대…대단하시군요. 결과는 어떻게 되었나요?

꽃잎: 결과? 호호홋… 내구풀 도룡이 내구 15가 되었고, 또한 도력+1 도룡으로 되었더군. 흑철의 순도와 개수가 무기의 내구에 관련되어 있다는 걸 잊지 말게…^_^

영웅: 하하핫… 장인어른께 그런 과거가… 감사합니다 장모님 꼭 성공하겠습니다!

역시 사위 사랑은 장모라는 생각을 하며 도술이와 몽촌토성으로 갔다.

허풍쟁이 연변총각-_-

영웅: 도술아. 난 정말 사희와 헤어지더라도 장인어른을 못 잊을 것 같다.

도술이: 참 멋진 분이시지… 나도 존경하는 분이야…

연변총각: 저희 연변에서도 잊지 못할 사람이 있씀돠. 저희 연변에 무술의 달인이 있었드랬씀다. 고저 산골짜기를 돌아다니면서 싸움 좀 한다는 몬스터들하고 맞짱을 뜨신 분이었씀돠.

그 낭반 스타일이 이렇습돠. 고저 '주마호법'이 하고 싸움이 딱 붙었을 때였습돠.

딱 앞에 서가지고서리 네가 호빵이네? 너 달인이라고 들어봤어?

그러고서 뚜벅뚜벅 걸어감돠. 그러면 호법은 이 이게 뭐야? 하면서 뒤로 슬슬슬 물러남돠. 그래도 계속 뚜벅뚜벅 걸어감돠. 뚜벅뚜벅 계속 걸어가다가 와닷!~이보시라요…사람은 이렇게 손이 올라가게 되있씀돠. 호법이는 수염이 바짝 슴돠. 고저 그때 수염을 딱 움켜잡씀돠. 잡고서리 야이 이 니 수염 아니네? 한담에 고저 그냥 후려침돠. 수염 뽑힐때까지… 계속 후려침돠. 달인보다 훨씬 무서운 거이 몽촌에 있는 양임돠. 양의 싸움 기본 컨셉은 무시임돠. 고저 옆에서 싸움 한판 붙자고 뭐 옆에서 발광을 떨든 깐족거리든 그저 지 할일 하고 이씀돠. 고저 그러다 보면 발광을 하다가 지가 지 발에 걸려 가지고서리 뒤집어 져서 일어 날라거 배까고 바르르~ 떨고 있씀돠. 그걸로 끝임돠.

도술이: -_-;;;아… 눼… 대단하시군요…

영웅: 아어…걱정돼 죽겠구먼… 나에겐 제련 노하우가 필요하단 말이다…

도술이: 제련하면 또 이 엉아가 한 제련하쥐~~~!!

연변총각: 지금 제련에 대해서 말씀 하셨씀꽈? 고조~일단 흑철이 있어하겠씀다. 흑철은 순도가 생명임돠. 보통 흑철20이상을 많이 찾으시는데 아주 잘못됐씀다.

영웅 : 그래도 순도가 높을수록 성공할 확률이 높다고 하던데요?

연변총각: 잘 아시지 않씀꽈? 저희 연변에서는 순도 20짜리 흑철은 동네 얼라가 지나가다 싼 똥 묻은 돌보다도 못하게 봄돠. 고조 순도 100정도는 되야… 아~ 저거이 파괴+1 목검 하나정돈 만들거꾸나~~~ 함돠.

영웅: -_-;;그 귀한 순도 100짜리 구경이라도 해봤으면 좋겠네염.

연변총각: 저희 연변엔 흑철 엄청나게 많씀돠.

순도 100짜리 흑철은 고저 가을에 떨어지는 밤송이보다도 많씀돠.

고저 순도100 먹은 것은 크지도 않씀돠. 딱 요만씩 함돠.



동네 아덜끼리 심심할라치면 재미삼아 가끔 제련을 하러감돠. 목검 내구 풀, 흑철 순도 100짜리 50개 이상, 금전 10000전을 준비하고, 목검에 파괴를 붙일라 치면 파괴 붙은 장신구를 무기 레벨에 맞게 한 세트 준비해야함돠. 가방에 그걸 넣고 '사북성' 무기점으로 감돠. 딱 무기점안에 들러갈라치면 세명의 대장장이가 보일것임돠. 그 중에 턱 수염 기르고, 앞니를 다 드러내고서리 아랫입술을 질~끈 물고 능글맞게 웃는 사람이 있씀돠.

그 사람 이름이 '남훈아'인데. 가서 노래 한번 시켜보시라요. 허구언날 ♪~이름모를 잡초야~콜록콜록… 거이… 적잖이 사람 웃김돠.

도술이, 영웅: 우하하핫…마저마저!!

도술이: 야…저기 저 호떡 장사가 들고 있는 청마장 좀 봐. 저거 제련 한거라던데…우와~룡아장보다 더 좋다!!

제련의 귀재 호떡장사아저씨

호떡장사: 호떡 사~려~!호떡 사~려~!

영웅: 호떡아저씨, 여기 호떡 다 살



해골투사도 보스급이니까 제련전에 잡으면 좋겠죵♡



행3에 1-9홍아~우아~이게 얼마래여??



광 캐러 가면 꼭 저렇게 웃벗고 날뛰는 애가 있죠.-0-흑철이나 캐바!!



운영자한테 맺힌 한 궁병에게 풀고 다들 신나써요-0-;;

테니 제발 제련 노하우 좀 알려주세요 -0-;;

호떡장사: 으흐흐…오늘 장사 벌써 끝났네. 그럼 우선 제련하실 무기와 같이 넣으실 장신구들은 여관에 넣어두시고, 사냥을 좀 하셔서 몸 행운치를 올리세요.

경치를 마니 주는 왕급이나 보스급 몬스터면 좋겠죠? 그리고 절대로 죽지 마세요. 또 흑철은 우선 15(5), 14(5)를 넣으세요. 그 후 아템들은 내구가 좋은 쪽으로 넣으시고, 제련을 하실 날은 꼭 짝수 날로 하세요. 홀수 날은…거의 깨져요. 그리고 성공여부확인은 무기점안을 나와서 아공을 한 후젤 처음보이는 '각갑충'을 잡으세요. 무기점안에서 죽여 달라는 넘들 죽이지 마세요. 그럼 확률이 떨어집니다. 대련장에서 사람을 죽여도 PK 수치가 올라갑니다. 저도 그렇게 청마장 제련해서 마법 2-8짜리 들고 있어요. 자~여기 호떡 300개요.^^ 6만전입니다~♡

영웅 : 네…감사합니다.

도술이 : -_-아…그래서 내가 실패했구나… 난 대련장에서 죽여 달라고 하는 사람 있으면 날라 가서 죽여줬거든…

영웅 : -_-;;나두 그랬어… 앞으론 자제해야겠다.

행운 초롱 넣기?!

도술이: 엇! 저기 지나가는 군도 든 전사 좀 봐. 파괴 12-20짜리다!

영웅: 으헛! 파괴+4짜리네…

우리 둘은 순식간에 그님 앞으로 날라 가서 지금 사정을 얘기하고 제련 노하우를 알려달라고 사정을 했다.

빠주: 저만의 제련 노하우라 한다면 저는 제련을 하기 전에 폐광에 가서 구울을 잡아 몸 행운치를 최대한 올리고, 사북성에서 말린 고기를 한 10개 정도 사먹고, 아템을 넣을때 '행운 초롱'을 넣습니다. 예전에 벽사를 제련할 적에 파과+1에서 +6을 붙일때 까지 행운1이 붙어 있는 초롱목걸이를 넣었습니다. 그런데, 파과+7 그러니까 벽사 파괴 10-20되는 때에 행초롱을 안 넣었더니 그만 깨지고 말았습니다.

영웅: 그럼 저도 행초롱을… 으흐흐-_- 감사합니다 ^^즐뭐요~!

하루 종일 사북성과 몽촌토성을 왕복하며 지칠 대로 지친 우리 둘은 조금만 쉬기로 했다.

도술이: 내가 웬만하면 이말 안 할려고 했는데 나 연자부 제련해서 도력4까지 붙였었어…

영웅: 엇? 정말? 근데 왜 안들구 다니냐? 아~팔았구나? 얼마 받아써?

도술이: 아… 아니 그게 아니라… 욕심부리고 또 제련했다가 뽀사졌어. ㅠ_ㅠ 그날 난 너무 큰 충격으로 미르 세계를 떠나려고 했었당.

영웅: 그… 그래? 안대꾸냐-_-; 실패의 원인은 뭐라고 생각하는데?

도술이: 내가 항상 도력을 붙일 때에는 아템을 3세트씩 넣었거든 파괴는 2개씩 넣었고…근데 그때는 흑철도 순도를 더 올리지도 않았었고… 아무리 생각해도 옵션을 더할 때마다 흑철의 순도와 개수를 조금씩 올려줘야 하는 것 같아.

영웅: 무기에 정확이나 공격속도를 붙이는 방법은 없냐??

도술이: 아! 어떤 술사 친구가 하루 종일 '뱀의 계곡'에서 뱀만 죽도록 잡아서 철팔찌를 30개나 구해서 그걸 육합도 제련할 때 넣었더니 정확이 붙었다고 하더라. 공격속도가 붙는 건 랜덤인 것 같아. 아주아주 흔치 않은 경우로 공격속도가 붙는 것 같아 한마디로 운이지…

영웅: 그래… 파괴를 붙이고 나서, 정확 삼적을 만들어 볼까?

도술이: 아서라-_-; 차라리 행운이나 하나 더 붙이겠다!!

영웅: 생각 좀 해보고… 아이고 머리야… 아~ 광이나 캐러 가자…!

기한은 7일…대련장에서도 PK를 하면 안되고, 순도 높은 흑철에, 내구풀 장신구, 몸 행운치, 말린고기…행운초롱…아…과연 성공 할 수 있을까…? PZ

5월호 미르의 전설 2 이벤트

5월호 미르의 전설 2 응모권을 애독자 엽서에 보내주시면 귀한 아이템들을 독자 여러분께 드립니다. PC POWER Zine 독자면 누구나 응모 가능합니다.

응모요령 5월호 미르 2 온라인 기행에 첨부된 스페셜 이벤트 응모권을 엽서에 붙여 보내주시면 됩니다(단 반드시 자신의 서버와 계정, 캐릭터명을 꼭 적어주세요).

응모기간 4월 25일~5월 10일

당첨자 발표 2002년 6월호 미르 2 온라인 기행면

1등	뢰명	2등	호아목걸이	3등	천형수경

이벤트 상품인 아이템은 업체 사정에 의해 변경될 수 있습니다.
이달 당첨자는 다음 6월호에 발표합니다

4월호 아이템 이벤트 당첨자

뢰명 박봉규(충북 청주시 흥덕구)

호아목걸이 이인환(서울시 송파구 석촌동) **천형수경** 이경운(전남 삼산면 봉학리)

아이템 이벤트에 당첨되신 분은 파워진 사무실(02-3142-6848)로 확인해 주시기 바랍니다.

에버퀘스트

Everquest

메로메로의 노레쓰 삽질기 ①



장르 롤플레잉(온라인)
제작사 베런트
유통사 소니 온라인 엔터테인먼트

에버퀘스트를 시작한지도 어느덧 2년여의 시간이 흘렀다(조금 모자람 -_-). 천지사방 분간 못하고 몹인지 NPC인지 혹은 다른 게이머들의 캐릭터인지 구분도 못하고 좌충우돌 하던 것이 엊그제 같은데 이래저래 삽질 2년인 셈이다. 그러나 2년여의 삽질을 통해서 얻은 교훈이 있다면 단 한가지… '이가 없으면 잇몸으로 살고 영어를 못해도 에버퀘스트는 할 수 있다'는 점이다. 영어라고 하면 '땡큐', '쏘리' 정도의 가벼운 영어만 구사하는 내가 모든 것이 영어로 되 있는 에버퀘스트를 2년여 동안이나 무사히 플레이할 수 있었던 가장 큰 이유는 무대포정신과 주위에서 보살펴준 많은 친구들의 덕분이었다. 이 자리를 빌어 언제나 내 통역관이 돼 준 롤로리 선배와 길 몰라서 헤맬 때 싫은 내색 한번도 없이 언제나 목적지까지 안내해준(거의 전용 택시 수준임 ^.^) 윈세니에게 감사의 말을 전한다. 그러면 아는 사람은 다 아는 후천성 영어 기피증 환자(영어를 듣기만 해도 몸에서 발진이 돋고 어지럼증이 도짐)인 메로메로의 노레쓰 삽질기를 시작한다.

땅파기 시작하다

메로메로의 일대기는 삽질로 시작해서 삽질로 이어진다(아직 플레이를 하고 있기에 지금도 메로메로의 삽질은 이어지고 있다 -_-;;). 몇몇 기자들이 에버퀘스트를 시작했을 때, 나는 3D게임을 보면 멀미가 나서 울렁거리는 거부감과 영어로 모든 것이 이루어진다는 두가지 문제 때문에 수수방관하면서 '그래 열심히들 해~ 나는 죽어도 안할거' 하면서 브리타니아 대륙을 사수한다고 부득부득 우기면서 구경만 했다. 그러나 그만큼 했으면 지쳐서 포기할 법했는데도 끝까지 유혹하는 롤로리 선배에게 결국 무릎을 꿇고 2000년 8월, 에버퀘스트를 구입, 노레쓰 대륙에 발을 들여놓으며 폐인의 길을 걷기 시작했다.

■ 이 코너는 사실감 넘치는 게임 플레이를 연상시키기 위해 게임상에서 많이 사용되는 이모티콘과 맞춤법을 사용하므로 현재 국어 문법에 맞지 않는 표현이 나올 수도 있습니다

롤로리: 야! 메로야, 같이 하자~아. 네가 시작만하면 내가 옆에서 전부 도와줄게. 너 영어 때문에 머리 아파서 못한다고? 걱정마라. 그거 보기에는 어려워보여도 별거 아니야. 게임에서 쓰는 게 뭐 거기서 거기지. 글구 내가 옆에서 전부 통역해 줄게.

메로메로: 흐…. 내가 그 말에 속을 줄 알고. 그런 말 예전에도 수 백번도 더 들었지만 결국 삽질하면서 고생하는 건 내몫이었자나. 이젠 절~~대 안속아.

롤로리: 야!! C-8, C-8, C-8! 이번엔 절대 아니야. 아주 네 옆에 붙어서 살게.

결국 이래저래해서 나는 이번에도 롤로리 선배의 유혹에 무릎을 꿇고 말았는데…. 그 이면에는 나 자신도 해 보고 싶다는 열망과 더불어 2년을 넘게 끌었던 울티마 온라인에 대한 지루함이 깊게 내재돼 있었다. 한편 간쓸개 다 빼주며(평상시라면 말보다는 주먹이 먼저 날아가는 인간이지만) 나를 끈질기게 유혹한 롤로리 선배에게는 음흉한 목적이 있었다. 가장 큰 이유는 한번 게임을 잡으면 몇 년동안 꼼짝 않고 매달리기에 초반에 도와주는 척만 해도 궤도에 오르면 무슨 짓을 해서라도 게임을 풀어나간다는 나의 특성을 꿰뚫고 있었기에 추후 무궁무진하게 노가다를 시킬 수 있다는 점과 우리끼리 그룹을 만들어서 여기저기 헤집고 다니며 여행을 한다는 점(이 점은 아직까지도 실현되지 않고 있다) 때문이었다.

메로메로: 좋아. 또 한번 속아 보지 뭐…. 대신 캐릭터 만드는 것부터 초반 아템 다 챙겨주는거 잊지말어.

롤로리: 당근이지. 근데 너 클래스는 뭐로 할거니?

메로메로: 음... 뭐로 할까? 어떤 게 제일 재밌어?

롤로리: 글세.. 초반에 하기 제일 쉬운 건 역시 단순무식의 결정체인 워리언데…. 넌 뭐하고 싶은데?

메로메로: 음… 회복계열에는 뭐가 있지? 역시 난 도사가 체질이라서…

롤로리: (기다렸다는 듯이)도사라… 그럼 클러릭(Cleric)해. 초반에는 고생해도 파티의 꽃이야. 클러릭이 없으면 센 놈들 잡으러 가지도 못하고…. 사실 우리도 클러릭이 필요했거든.



이들이 클러릭에 적합한 종족들이다. 뭐로 시작해도 상관은 없지만 되도록이면 초반 WIS 스텟이 높은 캐릭터를 선택하는 것이 중요하다



이 인간이 사람 여럿 폐인만든 '롤로리'라는 사람이다



부부싸움은 집에서 하란말얏 -_+

시작됐다. 이미 내 플레이 성격을 꿰뚫고 있던 선배는 내가 클러릭을 선택할 것이라는 걸 알고 있었으며 선배의 캐릭터가 몽크였기에 힐러가 절대적으로 필요했기 때문에 그동안 공작을 해 왔던 것이다. 그런 것도 모르고 나는 세심하게 배려해 주는 마음이 고마워서 덜컥 클러릭을 선택했는데…….

메로메로: 그럼 직업은 클러릭으로 하고 종족은 뭘로 하지? 뭔 스텟(스테이터스)이 이렇게 복잡해. -_-

롤로리: 야!! 사람 제일 많이 모이는 곳은 역시 프리포트야. 그러니까 휴먼으로 해. 그게 편해.

메로메로: 알쏘. 선배 휴먼으로 클러릭을 만들었어. 그런데 보너스 포인트는 어디에 분배하면 돼?

롤로리: 글쎄... 나도 클러릭은 한번도 안해 봐서리 -_-; 근데 다른 사람들 얘기 들어보니 클러릭은 위즈(WIS)가 제일 중요하다고 하더라. 위즈에 포인트 분배해라. 근데 공격력이나 성공률은 인트(INT)에 관계한다고 하던데…

메로메로: 그럼 위즈랑 인트에 나눠서 분배할까? 음, 우선 위즈를 100 맞추고 나머지는 인트에 분배할게.

이렇게 메로메로의 삽질은 시작됐다. 그 대가를 아직까지도 치루고 있으니… 초기 보너스치를 위즈에 전부 분배해도 타 종족보다 낮은 판에 그나마 30포인트 중 절반을 클러릭에게 전혀 쓸모없는 인트에 분배하는 바람에 결국 위즈를 맞추기 위해 다른 스텟을 정비할 여유가 없게 됐기 때문이다(차라리 STR에 박았다면 물건이라도 많이 들고 다니지… 휴_휴).



내 시체 어딨어??

메로메로에게 처음으로 시련이 닥친 것은 3일이 흐른 뒤였다. 그동안 프리포트 안마당에서 약한 몬스터만을 잡으며 의기양양하던 나는 어느덧 레벨 5를 바라보고 있었고 이제 프리포트 안마당에서는 경험치도 거의 먹을 수 없는 지경에 이르렀다. 그러나 3D게임에 약하다는 결정적인 요소가 나를 길치로 만들었고, 아무리 돌아다녀도 그곳이 그곳 같고 동서남북 구분을 못하는 눈뜬장님으로 만들었기에 섣불리 마을 밖으로 나갈 엄두를 내지 못하게 만들었다. 이제나저제나 롤로리 선배의 눈치만 살피면서

Hint & Tip

■ 클러릭 스텟에 대해



레벨이 높아져도 낮은 레지에 허덕이는 메로의 모습 -_- 이를 보고 EQ어들은 '뭐(Poor)'하다고 말한다

이미 전편에서도 언급한 바 있지만 스텟은 여러 능력에 영향을 미친다. 그중 클러릭의 경우 다른 어떤 수치보다 위즈가 중요한데 위즈는 클러릭의 마나량과 성공률 등 다양한 부분에 영향을 미치게 된다. 그러나 위즈가 무한정으로 높다고 좋은 것은 아니다. 위즈의 최대치는 255인데 장비를 하면 그 이상도 오른다. 단 255까지는 위즈당 마나가 10정도 오르지만(레벨 60 기준) 255를 넘게 되면 위즈 1당 1밖에 오르지 않기 때문이다. 이는 다른 스탯에도 적용되는 것인데, 수치를 맥스까지 올렸으면 여유 수치를 이용해 레지를 올리거나 기타 다른 수치를 올리는데 아이템을 분배하게 된다. 에버퀘스트를 플레이하다보면 느끼겠지만 초, 중반에는 레지에 대해서 크게 중요성을 느끼지 못한다. 그러나 50대를 넘어서면서 레이드(여러 플레이어들이 집단으로 강한 몬스터를 상대로 전투를 벌이는 것)를 가게 되면 레지는 필수불가결한 수치로 레지가 낮은 클러릭은 결국 자기 살기 바빠서 그룹원들의 체력회복이나 다른 부분에 대해서 신경 쓸 겨를이 없어지게 된다.



다른 곳에 데려다 달라고 졸랐지만 늘상 돌아오는 대답은 '야!! 그냥 조금씩 돌아다녀봐. 그러면서 길 익히는거야' 였다. 격렬한 배신감에 사로잡혔지만 어쩔 것인가. 법보다 가까운 주먹이 눈앞에 아른거리거늘. -_-;;

결국 도움 받기를 포기하고 용기를 내서 마을 밖으로 나가 보았다. 저멀리 숲이 보이고 그 주위를 거미, 늑대 등 동물들이 돌아다니는 것을 보면서 바로 몹의 레벨을 체크해 봤다. 보이는 것들은 전부 '블루'. 이 정도면 여유라고 생각한 나는 닥치는대로 몽둥이질을 하면서 돌아다녔다. 마을밖에서의 사냥에도 서서히 익숙해지기 시작한 나는 조금씩 조금씩 마을에서 먼 곳까지 사냥을 나가게 됐고 급기야 겁을 상실하게 됐다.


아비악 시티의 전경. 이곳에서 놀면 '새대O리'라는 말을 실감할 수 있다


오거의 뒷모습. 보기만 해도 탄탄한 근육이 연상된다

메로메로: 선배!! 오늘 마을 밖으로 나가봤다. 근데 별거 아니더만. 우하하 기다려 금방 따라갈테니까.

롤로리: 길만 따라다녀. 그럼 조금 먼데까지 가도 금방 마을 찾아올 수 있을거야. 그리고 마을밖에도 가드들이 있거든. 만일 위험해지면 가드가 있는 곳으로 바로 튀어. 그럼 가드들이 너 도와줄거야.

메로메로: 흐… 걱정마셔.

롤로리 선배의 충고대로 길따라 이리저리 뛰어다니던 나는 길거리 여관 근처에서 여러 사람들을 만날 수 있었고 여관 뒤편 사막에 있는 스켈레톤을 잡으며 하루하루를 생활했다. 보통 생각하기에 성직자인 클러릭은 언데드인 스켈레톤에게는 엄청 강할 것이라는 막연한 생각과 다른 몹들에 비해 경험치가 좋았기에 주로 그곳에서 사냥하던 나는 어느 날 구울이라는 최대의 강적을 만났다. 생긴 건 원숭이 사촌 같은 이놈은 레벨 10대를 넘어서는 몹으로 그곳에서 출몰하는 언데드 중에서 가장 강한 놈이었던 것이다. 다른 사람들과 파티를 맺고 사냥을 하기에 일명 탱크라는 워리어들이 돌격을 하게 되면 뒤에서 응원가를 열심히 부르는 클러릭인 나는 처음보는 구울이 센 놈인지 약한 놈인지도 모르고 무작정 전투에 임했다. 그런데 사건이 터졌다.

워리어: 야!! 좀 이상해! 칼이 안먹히잖아!

메로메로: 뭐? 야 삽질하지말고 잘 때려봐 칼 안들어가는 몹이 어딨어?

Casting light healing [워리어] !

구울: 히이히히히! 놀구있네. 그런 녹슨 칼로 날 어쩐다고?

워리어: 진짜 칼 안들어가!! 테!!

아비규환이 펼쳐졌다. 구울 한 마리에게 처참히 당한 우리는 뒤도 돌아보지 않고 가드가 있는 여관으로 도망쳤다. 하지만 이미 운명은 정해져있었다. 가드한테 공격을 받으면서도 구울은 다른 사람들은 제쳐두고 나만 죽어라 고 공격하는 것이었다(이런 것을 '힐 어그로'라고 한다. 몬스터는 어그로가 낮은 상태에서는 힐을 하는 캐릭터를 가장 먼저 공격한다).

구울: 너 아까 다른 놈 힐했지. 내가 세상에서 젤 싫어하는 놈이 너처럼 뒤에서 힐하는 놈들이야. 너죽고 나죽자...

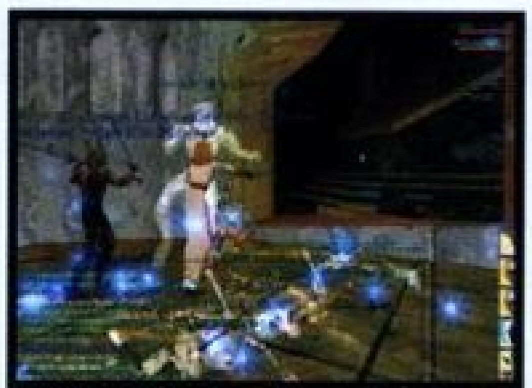
메로메로: 야!! 치사하게 힘없고 연약한 나만 패냐... 힐하는게 내 밥줄인데 우짜라구. -_-;


이곳에서 스켈레톤, 좀비, 구울 등이 스폰된다

구울에게 얻어터지며 이리저리 도망가봤지만 목숨걸고 달려드는 구울의 맹공에 결국 쓰러지고 말았다.

Loading…

벌거벗은 모습으로 프리포트 안마당에 모습을 드러낸 나는 시체를 찾아서 열심히 뛰어갔다. 시체수습을 끝내고 그날의 사냥을 접었다. 그날의 삽질을 끝내고 있었던 일들에 대해서 이런저런 이야기를 하면서 롤롤이 선배



살벌한 전장, 카노 캐슬에 등장하는 유령 녀석. 이 녀석들은 때리는게 장난이 아니다



레이드 장면 중 한컷. 용 한마리를 잡기 위해 이 많은 사람들의 시체가 그리도 쌓였나보다

에게 여러가지 조언을 들었다. 선배의 말에 따르면 언데드중에는 구울처럼 일반무기로는 데미지를 줄 수 없는 몹들이 존재한다. 이들은 매직무기로만 데미지를 줄 수 있는데 매직 무기는 어느 정도 레벨이 되야만 입수할 수 있다고 하면서, 비단 무기뿐만 아니라 부츠나 쉴드도 매직이어야만 킥(발차기)이나 배쉬(강타) 등의 스킬을 사용할 때 이런 류의 몬스터에게 데미지를 줄 수 있다고 했다.



오거와 자이언트의 키 비교. 옆에 있는 다크엘프는 꼭 장난감 같이 보인다

다음날 다시 그곳으로 갔을 때는 이미 다른 사람들이 전부 자리를 차지하고 있었고, 결국 나는 다른 곳을 찾아서 떠날 수밖에 없었다. 사람들에게 물어물어 오크캠프라는 곳이 사냥하기에 좋다는 말을 들은 나는 여관에서 반대쪽으로 뛰어가면 된다는 말에 열심히 뛰었다. 그러나 누가 길치 아니랄까봐 길을 벗어나기가 무섭게 바로 방향 감각이 흐려지기 시작했다. 결국 목적지였던 오크 캠프는 온데간데 없고 사방에는 어둠이 내려깔리기 시작할 무렵, 인적없는 산속에서 길을 찾느라 두리번거리는 나의 뒤통수를 사정없이 가격하는 괴물이 있었다.

정체불명의 괴물: 우오~~~. 퍽퍽

메로메로: (눈앞이 빙글빙글 돌며 순간 멈칫. 제정신을 차리며) 뭐야? 언넘이 날 쳐??

제정신을 차리고 뒤를 돌아보던 나는 사태의 심각성을 깨달았다. 사람 키만큼 큰 영 코디악(어린 곰탱이-_-) 한 마리가 이빨을 드러내고 앞발로 사정없이 펀치를 날리고 있는 것이었다. 볼 것도 생각할 것도 없었다. 무조건 돌아서 뛰기 시작했다. 하지만 도망가는 나의 뒤통수를 가격하는 영코디악의 발길질은 그칠줄 모르고, 결국 몇걸음 뛰지도 못하고 그 자리에 철퍼덕....

Loading…

문제가 심각했다. 지금까지는 죽더라도 어디서 죽었는지를 알았기에 시체를 찾을 수 있었지만 이번 만큼은 문제가 달랐다. 에버에서는 '시체를 못찾는다=알거지'를 의미하는 것으로 장비하고 있던 모든 아이템이 날라가므로 다시 구입하는 수밖에 없던 것이었다. 이 사람 저사람 찾아다니며 징징거려봤지만 돌아오는 대답은 딱 한가지, '다시 장만해'였다. 이유는 간단했다. 그 정도 렙에 모으는 아이템이라고 해봐야 결국 거적대기 뿐이니 그 아이템 찾느라 고생하지 말고 차라리 그 시간이 사냥을 해서 돈 레벨이나 올리라는 것이었다. 결국 메로는 몇날 며칠을 아이템을 찾아서 돌아다니다 몇 번 더 죽은 후에야 아이템에 대한 미련을 버릴 수 있게 됐다.



오크포트 1의 전경. 멀리 보이는 천막 근처에서 오크들이 스폰된다





이 드래곤이 오늘 레이드의 목표다!



메로메로의 모습. 폼 나지? 멋지지?

Hint & Tip

■ 뉴비의 사냥감

캐릭터를 만들고 시작하는 도시 앞마당에는 보통 레벨 1~3정도의 곤충류나 동물류의 몹들이 등장한다. 보통 이 앞마당에서 레벨 3~4정도까지 올린 후 마을을 벗어나기 시작하는데 마을에서는 대부분의 몹들이 공격을 받기 전에는 선공을 하지 않지만 마을을 벗어나는 순간부터 주변의 모든 것을 적이라고 인식하고 행동하는게 현명하다. 멀리 몹이 보이면 컨시더(Consider)를 이용해 몹과 자신의 레벨차이를 체크하면서 자신과의 상성을 체크하는 습관을 지녀야만 한다. 만일 몹이 레디 투 어택(Ready to Attack: 이하 KOS)이나 쓰리트닝리(Threateningly)라고 표시되면 근처를 지나가기만 해도 바로 공격을 받게 되므로 자신과 레벨이 같거나 레벨이 높은 경우에는 돌아서 가는 편이 안전하다.

■ 마을 주변 요주의 몹

영코디악(Young kodiak): 노레쓰 대륙의 거의 대부분의 초보존에 서식하는 영코디악은 레벨 15정도의 거대한 곰이다. 드루이드 외의 모든 직업에 KOS로 초반에 가장 위험한 몹이라고 할 수 있다.

오크(Orc): 레벨 10~15정도까지 다양한 오크들이 서식한다. 주로 집단으로 서식하는 이들을 사냥하기 위해서는 집단으로 파티를 이루는 경우가 대부분이다.

고블린(Goblin): 오크와 마찬가지로 집단으로 서식한다. 오크보다 레벨은 약해서 보통 5~10정도의 몹들이 출현한다.

라이온(lion): 레벨 15전후의 동물로 영코디악과 더불어 초보존을 어슬렁거리는 위협적인 존재다.

메로메로의 최근 동향

기행의 후반부는 메로메로의 최근 동향에 대해서 언급하기로 한다. 이 곳에서 레이드를 통해 현재 필자가 가입해 있는 CS(Celestial Sphere)길드의 삽질에 대한 모든 것을 알려줄 예정이다.

PoF 삽질기

영어로 모든 대화가 이루어지는 에버퀘스트의 주민들은 대부분 지명이나 대화시에도 약자를 주로 사용한다. PoF란 Plane of Fear의 약자로 보통 피어라고 부른다. 이곳에는 신들 중 하나인 카직이 살고 있으며 오거의 고향이 있는 피롯(Feerrot)에서 거대한 게이트를 통해서 갈 수 있는 곳이다. 이곳의 몹들은 디버프를 사용하는 50대 초반의 몹들이 많이 있으며 브로큰 골렘(broken Golem)이라는 위저드 에픽 퀘스트 아이템을 가지고 있는 보스급 몬스터도 등장한다. 얼마전 CS길드에서는 길드원 중 한명의 에픽퀘스트를 위해 브로큰 골렘을 잡으러 약 30여명의 길드원이 PoF로 진입했었다. 사실 본인은 PoF에 아픈 기억이 있기에 될 수 록 피어레이드에는 가고싶지 않았지만 이제 예전의 아픔을 딛고 일어서기 위해 과감히 PoF로 돌격했다.


피롯에 있는 PoF로 가는 게이트

의기양양하게 게이트를 통과해서 PoF에 들어간 우리는 게이트를 통과하기가 무섭게 마치 기다리고 있기라도 한 것 같은 몹들의 공세에 로딩이 끝나는 순간에 차례로 바닥에 드러누웠다. 그러나 한번의 좌절에 굴하지 않고 전열을 재정비한 우리들은 다시금 카직을 향해서 돌격했다. 하지만 고렙들이 빠진 레이드를 비웃기라도 하듯 우리는 카직 근처에도 가보지 못하고 조무래기 몹들에게 전멸을 당하는 쓰디쓴 고배를 마셔야만 했다.
결국 카직을 포기하고 길드에 몇가지 조언을 구해본 결과 PoF에 있는 보스 중 하나인 골렘이 약한 편이라며 그 정도면 충분히 잡을 수 있을 것이라고 했고, 우리는 카직을 포기하고 골렘을 잡으러 계획을 수정했다. 온갖 역경을 뛰어넘은 우리는 골렘이 있다는 언덕 근처에 바인드를 하고 돌격 명령을 기다리고 있었다.
얼마나 시간이 흘렀을까… 리더의 돌격 명령이 떨어지고 40여명에 달하는 우리는 골렘을 향해서 일제 돌격을 했다. 그러나 결과는 참담했다. 한방에 500이상의 데미지를 주는 골렘을 붙잡고 있어야만 하는 메인탱크가 5초를 버티지 못하고 바닥에 누워버렸고, 이때부터 우리는 사냥을 하는 쪽이 아닌 사냥을 당하는 쪽으로 입장이 바뀌어 버렸다. 설상가상으로 캐스터들이 바인드를 찍어둔 곳까지 골렘의 어그로가 걸려서 죽은 후 로딩한 캐스터들은 화면이 제대로 뜨기도 전에 계속 바닥에 드러눕는 처참한 결과를 낳고 말았다. 본인역시 이때 10번 이상의 처참한 학살을 당했고 이후 PoF라면 '도리도리'하면서 죄송합니다~~라는 말로 일관했었다.


브로큰 골렘에게 아이템을 건네주면 스폰된다

아무튼 이런 아픈 기억이 있던 PoF를 들어간 나는 예전과는 달라진 나를 느낄 수 있었다. 당시와는 비교도 할 수 없을 만큼 좋아진 아이템, 높아진 레벨 그리고 경험은 그토록 무섭게만 보이던 PoF의 몹들을 여유있게 감상할 수 있도록 만들어 주었다. 가벼운 발걸음으로 브로큰 골렘을 잡는데까지 파죽지세로 진격을 거듭했다. 오늘의 피어 레이드는 무사히 지나가는건가… 하는 생각을 하고 있을 때 저 멀리서 불길한 모습이 보이기 시작했다. 카직이 없는 것으로 알고 근처를 배회하던 우리의 삐끼 롤로리 선배가 PoF의 주인이 있는 신전 주변의 암모나이트를 한꺼번에 몰고 온 것이었다. 한두마리도 아닌 20여마리의 암모나이트를…. 순간 머리를 스치는 것은 '*됐다'. 때를 같이해서 어디선가 '클러릭 캠프'라는 외침이 들렸고 서둘러 캠프를 했다.

캠프에 성공한 나는 길드에 가입돼 있는 다른 캐릭으로 접속해 롤로리 선배와 대화를 하면서 상황을 지켜보았다.

메로메로: 선배 어케 되가?? 올 다이?
롤로리: 아직!! C-8 되게 많네….
메로메로: 근데 분위기가 좀 이상하다. 어째 이기는 전투같은디? 다시 로그한다.
롤로리: 잠시만. 야 로그하지마. 또 온다. 젠장…

이렇게 하기를 얼마나 있었던가…. 길드채팅을 지켜보며 롤로리 선배와 대화를 나누던 나는 급히 로그인을 했고 내가 본 풍경은 한마디로 엽기 그 자체였다. 사방에는 시체들이 널려있었지만 주력 탱크들이 몇몇 몹들을 상대하고 있었고 절반 이상의 몹들을 몇몇 드루이드들이 끌고 이리 뛰고 저리 뛰고 하면서 끌고 다니고 있었다. 상황은 우리에게 유리한쪽으로 기울고 있었던 것이었다. 로그인을 한 내가 할 일은 우선 탱크를 구하는 일이었다. 탱크만 살아있으면 계속 싸울 수 있기 때문이다. 주위를 둘러보니 치열한 접전을 벌이고 있는 곳이 눈에 보였고 그중 메인인 M7님을 집중적으로 회복시키며 틈나는대로 다른 사람들의 체력을 회복시켜 주었다.
후에 이야기를 들어보니 드루이드인 시아즈(Siaz)님이 몇몇 몹을 끌고 달리기를 시작하자 이를 바드분들이 거들어서 절반 이상의 몹을 끌고 마라톤을 했었다고 한다. 그 동안 한명밖에 없던 인첸터인 조딕(Jodic)님이 분전하여 몹들을 잠재우고 나머지를 탱크들이 각개격파하는 식으로 전멸시켰다는 것이다.

Hint & Tip

■ 캠프(Camp)란?
캠프는 일반적으로 말하는 로그 아웃을 뜻한다. 다시 말해 게임을 끝낸다는 것인데, EQ에서는 캠프하기까지 총 30초의 시간이 필요하다. 우선 'SIT' 버튼으로 캐릭터를 앉힌 이후 'CAMP' 버튼을 눌러주면 30초 카운트가 시작된다. 이 도중 몬스터에게 공격을 받게 되면 자동으로 캠프 모드가 풀리게 되며 이 녀석을 죽이든지 안전한 곳으로 도망치든지 해야 캠프가 가능하다.

노래쓰가 달라졌다!

지난 3월, SOE와 베런트는 서로 손을 부여잡고 노래쓰 대륙에 가열찬 패치 공세를 퍼부었다. 이 패치의 기본 모토는 '뉴비 살리기'. EQ라는 게임이 서비스를 시작한지 어언 5년이 다 되어가는 이유로 주변의 저렙들 역시 고렙일 경우가 많다. 때문에 저렙 캐릭터들이 무시무시한 아이템을 장착하고 돌아다니는 모습을 심심찮게 볼 수 있다. 이런 상황에서 게임을 처음 접한 뉴비들은 게임이 한층 어렵게 느껴질 수 밖에 없는 것. 이에 SOE는 뉴비들을 위한 대대적인 패치를 감행했고 그 결과 뉴비들 뿐만 아니라 트윙키(고렙의 메인 캐릭터를 가진 사람이 새롭게 키우는 캐릭터)들에게까지 엄청난 혜택이 돌아가고야 말았다. 이 사건의 전말을 살펴보자.

1. 오픈 메디테이션 제한 삭제

오픈 메디테이션이란 책을 보지 않고 메디테이션을 할 수 있음을 뜻한다. 메디테이션은 '명상'이라는 뜻으로 EQ에서 마나를 사용하는 캐릭터는 메디테이션을 해야만 마나를 다시 채울 수 있다(물약 따위는 기대도 하지 말자). 메디테이션을 위해서는 스펠북을 펴고 앉아있어야만 했는데 이는 시야를 책으로 가리기 때문에 밖에서 어떤 사건이 일어났는지, 어떤 위험한 몬스터가 접근하는지를 알 수 없어서 매우 불편했다. 이런 이유로 EQ에서는 오픈 메디테이션(이하 오픈메디)이 존재하는데 이는 레벨 35가 되어야만 가능했다(그냥 앉아만 있어도 메디테이션이 가능). 스펠북을 볼 필요가 없기 때문에 시야가 넓어지는 것이다. 이 오픈 메디가 저렙들에게도 적용됐다. 때문에 레벨 4가 되어 메디테이션을 배우기만 하면 레벨 4에서도 오픈 메디가 가능한 것이다.

2. 저레벨 클레릭, 레즈(REZ) 사용 가능

레즈는 레저렉션의 약자로 EQ에서 가장 사랑받는 스킬 중 하나다. 이 스킬을 사용하는 클래스는 클러릭과 팔라딘인데 이중 클러릭은 레벨 35부터 레즈가 가능해 많은 이들의 사랑을 받는다. 게임 내에서 캐릭터가 죽게 되면 시체가 남는데 이 시체를 일정시간 안에 레즈를 받으면 레즈를 시전하는 클러릭의 레벨에 따라 죽음으로써 잃는 경험치의 일부를 되돌려받을 수 있다(최대 100%). 이는 고렙에서는 너무나도 중요한 스펠 중 하나다. 이것이 저렙에게 적용됐다. 패치 이후 클레릭은 레벨 17부터 레즈가 생기기 시작하며 이 스펠로 돌려받는 경험치는 10%이다(저렙때 10%를 돌려받는 것은 거의 축복수준이다). 덕분에 시체를 잃어버려서 못찾는 찰나에 같은 존에 있는 클레릭에게 도움을 요청해 시체를 레즈받으면 시체찾으러 갈 필요 없이 쉽게 죽은 장소로 이동할 수 있는 것이다.

3. 그룹 없이 TL 가능

EQ의 세계는 우리가 상상하는 것보다 훨씬 방대하다. 실제로 EQ의 맵을 이리저리 달려다녀본 사람은 알테지만 이 세계를 걸어서 움직인다는 것은 여간 불편한 일이 아니다(때문에 말이 추가되기도 했지만). 그래서 존재하는 것이 TP와 TL이다. TP는 드루이드가 가능한 스킬로, 함께 그룹을 하고 있는 인원들을 일정한 장소까지 옮겨주는 스펠이다. 다시 말해 자신이 직접 이동해 다녀야 한다는 뜻(이 때문에 드루이드는 종종 '택시'로 불리곤 한다). 반면 TL은 위자드가 사용하는 것으로 위자드 넥서스가 있는 곳으로 위자드가 캐릭터를 날려보내는 것이다. 위자드가 직접 움직일 필요가 없기 때문에 많은 게이머들이 더 선호하는 것이기도 하다. 그런데 이 TL 기능이 원래는 그룹 안에 있는 게이머만 가능했기 때문에 종종 그룹을 맺고 있던 위자드는 그룹을 깨고 옮겨가고자 하는 게이머와 다시 그룹을 해야 하는 번거로움이 있었다. 이번 패치에서는 이 점이 바뀌었다. 그룹이 아니더라도 위자드는 캐릭터를 일정 위치로 TL시켜줄 수 있게 된 것이다. 이 때문에 위자드에게 TL을 해달라는 텔이 넘쳐난다는 단점도 있다.

4. FOCUS 아이템 추가

이번 패치의 핵심은 바로 FOCUS 아이템. 이것으로 인해 게임이 한층 즐거워졌다. FOCUS 아이템은 매지션이 소환하는 아이템의 일종으로 이 아이템을 이용하면 적은 마나로 더욱 강력한 공격을 할 수 있다. 로드 모양인 이 아이템은 비극적이게도(…) 'NO RENT'인 관계로 한번 로그아웃 했다 다시 들어오면 아이템이 사라지게 된다. 때문에 매지션에게서 FOCUS 아이템을 받으면 그 자리에서 제깍제깍 써주는 것이 예의다. 실제로 FOCUS 아이템은 현재 게이머들 사이에서 엄청난 인기를 몰고 있으며 덕분에 매지션의 위상은 하루가 다르게 올라가고 있다(인챈터는…?-_-).

5. 레벨 10까지 시체 주울 일이 없다?

베런트가 '뉴비를 위한 패치'라고 했던 이유중 가장 큰 것이 바로 이것이다. 과거에는 레벨 4까지만 적용되던 페널티 프리 레벨이 이번 패치로 레벨 10으로 증가됐다. 다시 말해 레벨 10이 될 때까지는 죽더라도 기본적인 아이템이나 몸에 지니고 있던 물건들을 그대로 가진채로 소생하게 되는 것이다. 다시 말해 아이템을 되찾기 위해 뛰어가거나 레즈를 받기 위해 이리저리 샤우트를 날릴 필요도 없어졌다(하긴 누가 레벨 10 이하 캐릭터를 레즈해주고 싶겠는가 —,.—). 또한 XP도 깎이지 않기 때문에 마을로 가는 길을 잃었다거나 음식과 물이 떨어졌을 때는 가볍게 주변에 있는 레드콘 몹에게 다가가 몇대 맞고 죽어 되살아나는 새로운 길찾기(!) 방법이 생겨나게 되었다. 대신 레벨 11 딩 소리를 들으면서부터는 XP 페널티와 함께 시체 찾기의 악몽이 시작되므로 주의하도록.

6. 헬렙이 사라졌다!

EQ의 중독성을 키워준 것이 바로 '헬 렙'과 '페널티 렙'의 존재였다. 이는 35, 36, 40, 41, 45, 46레벨에 존재하는 것이었는데 헬 렙은 기존 레벨보다 딩하는데(레벨업 하는데) 2배의 XP를 요구하는 레벨이다. 때문에 레벨 하나를 올리기 위해서는 2배 이상의 노력을 했어야 했다. 그리고 헬렙이 끝나면 페널티 렙이 시작되는데 페널티 렙은 딩하는데 XP가 적게 요구되는 반면 죽었을 때 깎이는 XP가 2배이기 때문에 곧잘 백딩(죽어서 경험치가 일정치 이하로 떨어지면 레벨이 내려가게 되는 현상) 당하곤 했다. 그런데 이 레벨들이 사라졌다. 베런트측의 이야기인 즉, 원래 헬레벨이나 페널티 레벨이 그들이 의도하던 바가 아니었단다. 이는 XP를 계산하는 루틴의 착오로 생긴 것 뿐이며 헬 레벨은 51부터 55, 그리고 59레벨이라고 밝혔다. 그런데 우스운 것은 5년이라는 긴 세월동안 이 잘못되었다는 XP 루틴을 제거하지 않은 것일까?

뮤 온라인

뢰전과 함께하는 뮤 초보 탈출기~

Mu Online

고렙이 되기 위해선 꾸준한 인내가 '왕도' -흑기사편-



장르	롤플레잉
제작사	웹젠(02-566-3162)
시스템 사양	펜티엄 3 550/ RAM 64MB/ 3D 카드
리뷰어 사양	펜티엄 3 550/ RAM 256MB/ TNT 2
공식 홈페이지	www.muonline.co.kr
서비스 가격	개인정액 월 27,500원

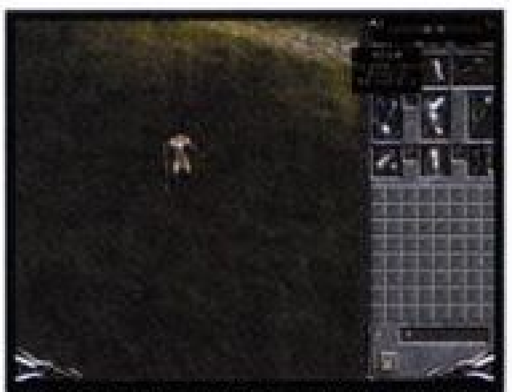
흑기사, 전투의 선봉

안녕하세요~ 이번 호에는 요정 편에 이어 뮤의 3가지 직업 중에 하나인 흑기사에 대해 소개하겠어요. 뮤 온라인게임에는 모두 4가지의 직업이 있는데 요정, 흑기사, 흑마법사 그리고 모든 직업을 220레벨까지 마스터한 사람에게 주어지는 마검사가 있습니다. 흑기사는 어떤 게임이던지 주인공으로 항상 등장하는 직업으로 힘과 체력, 방어력이 우수하고 몹과의 전투에서는 맨 앞에 서는 용감무쌍한 직업이랍니다. ^^ 요정편에 이어 흑기사편도 새롭게 아이디를 만들고 초보에서 키워나가는 방법을 알려 드릴께요. 그리고 이번 호에는 인터뷰를 통해 고렙 기사님들의 실전노하우를 담았답니다.

■ 이 코너는 사실감 넘치는 게임 플레이를 연상시키기 위해 게임상에서 많이 사용되는 이모티콘과 맞춤법을 사용하므로 현재 국어 문법에 맞지 않는 표현이 나올 수도 있습니다.



로랜시아에서 처음 시작된 흑기사의 모습, 입고있는 옷이 약간은 추워 보이네요. ^^



기본 장착된 아이템은 초보용 도끼하나가 전부이다. 도끼하나로 시작하는 흑기사 생활, 앞으로의 모험이 기대됩니다

기사 후보생 첵스

흑기사 아이디를 만들고 처음 시작하는 곳은 뮤의 중앙마을인 로랜시아입니다. 로랜시아는 뮤의 중앙마을답게 수많은 인파로 항상 북적거리죠. 미리 게임에 대한 정보를 홈페이지에서 읽고 들어간다면 쉽게 게임을 할 수 있어요. 딱딱한 매뉴얼이지만 좀더 즐거운 플레이를 위해 한번쯤은 눈여겨보실 필요가 있어요. 로랜시아 마을은 초보부터 약 15렙까지 사냥할 수 있는 사냥터로 둘러싸인 성입니다.

시작 지점에서 아래로 내려가면 마을 밖으로 나가는 다리가 나오고 이곳이 처음 1~5렙 사람들에게 적당한 초보자 사냥터입니다. 일단 시작하자마자 이곳으로 나와 거미와 버지드래곤을 잡으세요. 거미는 그나마 잡기 쉽지만 버지드래곤은 1렙에는 위험하니 렙이 오르면 잡으세요. 그리고 몹을 사냥하다가 떨어지는 아이템 중 도끼류나 검 종류는 초보자용이니 반드시 착용해서 양쪽 손에 무기를 들어야 렙업이 빨라집니다. 처음 주어지는 손도끼는 하나뿐이라 양손에 들고 잡는 것보다 느리답니다. 레벨이 오르면 우선 캐릭터 정보창(단축키 C)을 열고 힘이라고 되어있는 곳에 렙업 포인트를 전부 찍어야 초보용 갑옷인 가죽갑옷종류를 입을 수 있어요. 렙업하면 힘 올리고 무기 들고 또 렙업하면 갑옷입고 하다보면 거미와 버지드래곤이 잠깐 사이에 약해진답니다. 한두 방에 죽을 정도가 되면 조금 더 높은 사냥터인 소뿔전사와 소뿔전사대장, 하운드 등을 잡으러 마을 서쪽지역으로 이동하세요. 마을북쪽에는 해골전사와 번개를 쏘는 리치가 나오는데 이곳은 몹의 리젠(다시 나타나는 것)이 느리므로 별로 권장하고 싶지 않습니다. 이곳에서 해골전사와 리치를 상대할 정도가 된다면 충분히 다른 곳을 돌아다니며 뮤를 탐험할 자격이 되는 것이니까요. ^^ 그럼 흑기사 후보생 첵스와 함께 뮤월드의 기사탐험을 시작할까요?

첵스: 휴…이제 거미와 버지드래곤도 지겨운데 슬슬 소대장이랑 하운드나 잡으러 가볼까나… 기사는 역시 체력이 좋아서 잘 안 죽는구나…^^ ㅋㅋㅋ….

기사후보생 첵스로 로랜시아 서쪽문쪽 물약 파는 소녀 앞에 갔을 때 마침 변신반지를 착용한 고랩들이 서로 자기 반지의 위력을 자랑하고 있었다.

란셀롯: 크르릉~~ 나는 데쓰카우다. 덤벼 덤벼!! ㅎㅎㅎ

+키쿄우+: 하하 해골반지의 요정 키쿄우의 정의의 화살을 받아라. ^^ 이봐~!! 키쿄우의 발리 너도 가서 한목 거들어!!

란셀롯: 이런 발리까지? 이건 반칙이야 ~ 윽! 윽! 발리 아포!!

+키쿄우+: ㅋㅋㅋ 발리를 우습게 보다간 큰코 다친다고 기사님^^

첵스: 오우 발리 너무 멋있다 키쿄우님 발리는 타격치 몇 정도 나오나요?

+키쿄우+: 상대에 따라 다른데 발리나 데쓰나이트만 소환 되어도 요정은 혼자 구경만 해도 될 정도에요^^ 초보기사님^^

첵스: 음 발리소환마법 역시 좋구나….

란셀롯: 첵스님 발리도 발리 나름이에요 초보에너지요정의 발리는 이 8드갑 흑기사에게는 껌입니다 ^^ ㅎㅎㅎ

+키쿄우+: 뭐라고? 초보에너지요정? 이래봐도 에너지 300이 넘는 사람을 비꼬는 건가요?

란셀롯: ……. ㅡ.ㅡ;

+키쿄우+: 로스트타워에서 보면 안면몰수 할꺼에요. 흥!

란셀롯: 이런 요정님 그러지 말아요. 한번만 봐주세요^^

+키쿄우+: ㅋㅋㅋ 요정을 잘 모셔야할 기사 고렙님께서 그런걸 모르다니 조심해요, 이번은 한번 봐드리죠.

첵스: 요정도 무섭구나….

+키쿄우+: ㅡ.ㅡ



서쪽마을입구는 항상 사람들이 붐비는 곳으로 사람들을 사귀기에 좋은 장소이다

서쪽다리에서 만난 란셀롯과 +키쿄우+님은 같은 길드 소속의 고렙으로 멋진 모습을 칭찬하며 접근한 초보기사 첵스에게 조언을 해 주기로 했어요. 란셀롯님은 200 렙의 마검사를 목표로 광렙을 하고 있는 노력파 기사라고 자신을 소개했어요.

란셀롯: 첵스님 기사로 성장하려면 초반이라도 함부로 렙업포인트를 낭비하면 안 됩니다. 렙업을 하면서 항상 다음목표를 정하고 차근차근 계획대로 올려야 나중에 후회하지 않아요.

첵스: ??? 나중에 후회라뇨? 잘못하면 후회한다는 말인가요?

란셀롯: 예…. 처음 초보일 때는 렙업 포인트의 귀중함을 잘 모르지만 차츰 레벨이 높아지고 한 레벨을 올리기 위해 고행을 해야할 시기가 다가오면 그때 가서 초보때 잘못 찍은 한 포인트의 렙업때문에 후회하게 되죠. 저도 멋모르고 에너지에 몇 레벨을…. ㅜ.ㅜ

첵스: 흠… 기사는 에너지를 올리면 안 되나 보군요?

란셀롯: 예…흑기사는 모든 공격력이 힘에서 나와요 초반에는 방어와 장비를 위해 어느 정도 민첩을 올리지만 어느 정도 수준이 되면 모두 힘에 집중 투자 한답니다.

+키쿄우+: 어? 아니던데? 내가 아는 기사는 체력에도 많이 투자해서 체력이 무려 1000 가까이 되던데……

란셀롯: 허걱~! 누가 그런 짓을…. ㅜ.ㅜ 흑기사는 한 레벨 올라갈 때마다 체력이 자동으로 많이 올라가기 때문에 체력에 그렇게 많이

신경 쓰지 않아도 되는데….

첵스: 그래도 어느 정도는 체력을 올려줘야 괜찮다고 알고 있는데 아닌가요?

란셀롯: 그건 개인적인 취향이지만 몇 십 레벨을 체력에 투자하는 것은 고생을 자처하는 거죠.

첵스: 그렇군요…

란셀롯: 첵스님 지금 레벨이 몇이시죠? 초보면 제가 도와드리죠. ^^

첵스: 전 아직 던전에 들어갈 레벨이 되질 않아서요.

란셀롯: 몇 레벨인데요?

첵스: 이제 겨우 10 정도 됐어요. ^^::

란셀롯: 흠… 그렇다면 던전에 들어갈 정도 되면 귓말주세요.

첵스: 예

란셀롯: 이것은 약소하지만 선물. 마침 상점에 팔려고 지니고 있던 거니 부담 가지지 말고 받으세요.

첵스: 감사해요. ^^ 빨리 렙업해서 귓말 보낼께요.

란셀롯 기사가 준 장비를 착용하자 소뿔대장과 하운드가 쉽게 잡혔다. 초보기사 후보라 장비에 신경 쓰지 않고 저가 장비만 지니고 사냥하던 참에 옵션이 붙은 장비들을 선물 받은 것이다. 그렇다고 비싼 +12옵션의 아이템들은 아니었지만 그런 대로 쓸만한 +8옵션들이라 상당히 편리했다. 한참을 사냥하고 레벨업 되는 포인트를 정리하며 차근차근 올리고 있을 때 +키쿄우+ 요정님에게 귓속말이 왔다.

+키쿄우+: 첵스님 이제 몇 레벨이세요?

첵스: 저 이제 17이네요 조금만 더하면 던전에 갈 수 있어요. ^^

+키쿄우+: 오우~ 레벨업이 빠르네요. ^^ 그럼 저랑 잠깐 사냥해서 던전에 갈 수 있는 레벨로 올릴까요?

첵스: 도와주시면 고맙죠. ^^

+키쿄우+: 그럼 얼음마을로 오세요

첵스: 예

Tip

초반 레벨업 때는 젠이 쉽사리 모이질 않아 상당히 힘들다. 얼음마을 데비아스 15레벨과 던전 제한 레벨 20레벨을 맞추기 전까지는 너무 자주 장비와 무기를 바꿔 돈을 낭비하지 않는 것이 현명하다. 적당한 장비와 무기로 중반 20~30 레벨까지 빠르게 레벨업을 하는 것이 좋다.

얼음마을에 도착하여 +키쿄우+님과 파티사냥을 하기로 하였다. +키쿄우+님은 아직 100 레벨이 되지 못한 에너지 투자형의 요정으로 잠간 쉬는 틈에 초보기사 첵스를 도와주기로 자청한 것이다. 에너지 요정과의 파티는 기사나 마법사가 저렙일 경우에도 에너지요정이 걸어주는 공격향상과 방어력향상마법이 뛰어나기 때문에 강력하다.

첵스: 키쿄우님 저 약한데 괜찮을까요?

+키쿄우+:^^ 걱정하지 마시고 몹을 잡으세요. 제가 마법을 걸어 드릴게요

첵스: 예, 잘 부탁드려요^^

+키쿄우+: 제 소환몹 발리도 한목 거들거에요. ^^ 둘이 팀웍을 잘 맞춰서 잡으세요~

첵스: 우…발리와의 팀웍이라니 자신 없습니다. ^^



요정과의 박진감 넘치는 얼음마을 파티사냥. 그러나 요정의 마법보호가 떨어지면 매우 조심해야 한다

+키쿄우+: ㅋㅋㅋ

+키쿄우+요정이 걸어주는 마법은 역시나 위력이 뛰어났다. 고작 10레벨 중반의 초보기사가 얼음마을의 몹들을 전부 1:1로 상대하며 용감하게 싸울 수 있었으니 말이다. 다만 마법효과가 짧아 정신없이 몹을 잡다보면 마법이 떨어져 고전하는 경우도 있지만 말이다. 그렇기 때문에 더욱 스릴 넘치는 파티사냥이었다. 한참을 잡으며 레벨업을 하다보니 어느새 던전에 갈 수 있는 레벨을 넘어섰다.

첵스: +키쿄우+님 저 던전 갈 레벨이 한참 넘었는데요. ^^

+키쿄우+: ㅊㅋ ㅊㅋ 어느새 던전 갈 수 있는 레벨이 되다니 축하해요. ^^ 란셀롯님이 기다리니 던전에 가보죠. ^^

첵스: 예^^

초보기사 수련생 첵스의 던전 탐험

란셀롯님은 바쁜 렙업 사냥 중에도 첵스의 렙업 소식을 듣고 와서 축하해 주었다. 기사로는 던전에 처음인 첵스로는 상당히 기대되는 탐험이었다. 두근거리는 마음으로 던전 입구에 도착해 란셀롯님의 사냥터인 던전 3층 최하층까지 강행할 예정이었다. 사실 레벨 20대 초반의 기사 후보생으로는 상당히 무리가 따르는 모험이다. 던전 1층 정도야 위험한 곳은 별로 없다고 하지만 레벨 20대 중반의 기사로는 제일 보편적인 고스트에게도 생명이 오락가락 하는 타격을 입기 때문이다. 이에 던전 강행 전에 란셀롯님은 장비를 업그레이드 해주고(창고에 숨겨둔 먼지 묵은 12옵 비늘갑옷과 그라디우스 검으로 무장하고 나니 벌써부터 고렙이 된 듯 어깨가 으쓱해졌다) +키쿄우+님이 요정보호 마법을 걸어주며 던전까지 동행 하기로 했다. ^^ 든든한 보호자들을 둔 초보기사 첵스는 던전 돌파에 나섰다.

첵스: 입구부터 살벌하군… 코브라 입속으로 들어가는 던전이라. 호랑이를 잡으려면 호랑이 입으로 들어가란 말인가…. ㅋㅋㅋ

란셀롯: ^^ 첵스님 던전에서는 제가 지나는 곳만 뒤따라오고 다른 곳은 밟으면 안됩니다. 곳곳에 함정이 설치되어 있어 잘못하면 몹이 아닌 함정에 죽을 수가 있어요

+키쿄우+: 물론 제 마법이 보호해 주겠지만 그래도 조심해요. 첵스님

첵스: 예

란셀롯: 그럼 출발합시다. 고고고~

던전 1층 입구에는 비교적 공격력이 약한 해골기사(이 넘은 나도 잡을 수 있다. ^^)와 웜이 버티고 있었다. 해골기사는 문제없으나 웜이라는 몹은 상대방에게 독을 걸어 체력을 깎아 먹기 때문에 상당히 귀찮은 녀석이었다. 또한 웜지역을 돌파하면서부터 나타나는 싸이클롭스와 고스트는 한방으로 첵스를 날려 버릴 수 있는 공격력을 지녔다. 이런 곳을 따라서 던전 최하층까지 가야 하는 탐험이라니….

첵스: 헉~! 헉~! 천천히 가요 저 못 뛰어요~!!

란셀롯: 예^^ 첵스님도 하루빨리 뛰는 부츠를 장만하셔야겠네요. 장비

중에 제일 필요한 거죠. 구하기도 힘들어요

첵스: 뭐는 부츠라면 +5이상 되는 부츠들 말이군요. 장터에서 잠깐 봤는데 가격이 만만치 않던데.

+키코우+: 파티사냥만 잘하면 충분히 구할 수 있어요. 희망을 가지세요.^^

란셀롯: 자 여기서부터는 던전 2층이니 더욱 조심해요. 특히 벽에 설치되어있는 함정을 조심하세요. 첵스님~

첵스: 옙!

던전 2층은 외길로 꾸불꾸불 돌아가는 미로형식으로 어려운 코스다. 초반부터 해궁이 떼거지로 나오는 철창지역과 중반에 헬스파이더와 벽 함정이 우글대는 죽음의 지역. 이곳을 통과하면 쉴 사이도 없이 원거리 공격 몹인 선더리치와 거대한 해골대장, 독을 쏘는 포이즌소뿔대장들이 기다리고 있다. 마침 같이 출발한 다른 팀은 이 지역에서 그만 팀원 한 명이 벽에서 나오는 화살에 비명횡사하고 땅으로 사라져 첵스의 등골을 더욱 오싹하게 하였다.



벽 함정지역의 최절정! 던전 2층 헬스파이더존. 이 지역을 지날 때는 조심조심

Tip

던전 사냥시 일정한 지역에서 리젠되는 몹을 두고 자주 다툼이 벌어진다. 특히 자리를 잡자마자 안 보이는 화면에서 나타나 자리주장을 하는 경우는 대부분 이탈된 몹을 잡기 위해 이동했던 것이므로 사과한 후 자리를 벗어나는 것이 예의이다. 때문에 던전 사냥에서는 사냥할 자리에서 최소한 몇 분 정도를 기다리며 몹을 잡던 사람이 있나 없나를 살펴 본 후에 사냥에 들어가야 한다.

던전 2층에서 3층까지의 입구는 어두운 허공에 다리로 연결된 썬더리치가 우글대는 곳이다. 란셀롯님과 +키교우+님이 앞장 서서 썬더리치를 유인하는 사이 첵스는 무사히 3층입구의 휴게실에 도착할 수 있었다. 던전 3층은 비교적 좁은 맵에 중앙에 봉인된 괴물인 고르곤이 나오는 왕좌와 그 주위에 어둠의 호위병 다크나이트들이 리젠되는 지역으로 썬더리치, 포이즌소뿔전사가 우글대고 고르곤의 울음소리와 뮤유저들의 싸우는 소리로 가득했다.

란셀롯: 우리는 이쯤에 자리를 잡기로 하죠. 마침 여긴 자리 주인도 없군요

첵스: 주인? 여기는 땅을 임대해서 쓰나보죠?

+키쿄우+: ㅎㅎㅎ 그게 아니고 여기 리젠된 몹을 잡는 사람이 없다는 거예요. ^^

란셀롯: 현재 뮤의 사냥터는 몹들이 일정한 지역에서 일정한 수가 나오기 때문에 그 지역에서 자리 잡고 이동하지 않으면서 잡는 형식을 취하고 있어요. 때문에 지역에서 이탈한 몹을 잡거나 자기 자리라고 우기면서 다투는 싸움이 많답니다



던전3층의 치열한 레벨업 사냥 장면. 만약 한 마리라도 남의 몹을 잘못 잡으면 바로 싸움판으로 변한다는 소문이~

첵스: ……

란셀롯님과의 던전 3층에서 파티사냥을 하다가 초보기사 첵스는 얼마안가 운전미숙으로 그만 썬더리치의 번개마법공격에 장렬하게 전사하였다. 가만히 있었으면 괜찮았을 텐데 괜히 썬더리치 주위를 얼쩡거리며 아이템과 젠을 줍다가 썬더리치에게 발각되어 버린 것이다. 마을로 강제 소환된 첵스기사로 다시 던전 3층까지 걸어가야 하는 일은 불가능해 보였다. 할 수 없이 란셀롯님에게 파티 말을 하여 혼자 사냥하겠다고 하고 씁쓸하게 혼자서 요정마을로 향하는 초보기사 첵스의 발걸음은 무거웠다. 지존의 길은 멀고도 험하다. 란셀롯님이 가르쳐준 뮤 기사의 사냥비결은 어떤 특별한 비결이 아닌 인내와 노력이라는 단순하면서도 오랜 시간과 고통이 따르는 수련의 길이었기 때문이다.

란셀롯: 기사로 고렙이 되려면 무엇보다 주위환경에 신경 쓰지 않고 묵묵하게 한자리에서 몇 시간씩 홀로 몹을 잡을 수 있는 인내심과 노력이 필요하죠. 렙업에는 지름길이라는 것이 없습니다. 있다면 얼마나 오래 참고 경험치 사냥을 꾸준히 하느냐죠. 첵스님도 고렙이 되려면 참는 법부터 배우셔야 할 꺼에요

어느 게임이나 통하는 렙업의 정도를 알려준 란셀롯님의 이야기에는 어딘가 모를 고통의 느낌이 있었다. 머드게임에서 초 고렙, 즉 지존이 되기 위해선 초인적인 인내심으로 사냥을 오래하는 방법 뿐이 없다는 것은 사실이기 때문이다. PZ

라그나로크 온라인

새로운 이야기의 시작, 도둑 용선비의 여행

Ragnarok Online



글| 용선비 piy7602@hitel.net
구성책임| 이종우 기자 Kazer@powerzine.com

장르 롤플레잉
제작사 그라비티(www.gravity.co.kr)
시스템 사양 펜티엄 2 400/ RAM 64MB/ 8MB 이상의 3D 가속카드 / 전용선
리뷰어 사양 펜티엄 2 400/ RAM 384MB/ 리바 TNT VANTA 16
공식 홈페이지 www.ragnarok.co.kr
서비스 가격 오픈 베타테스트 중



개인적인 사정으로 전 필자였던 체리캔디님 대신 뉴타입의 용선비라는 사내가 펜을 잡게 되었다(솔직히 뉴타입은 아니고 올드타입이다). 3월의 어질 패치에 이어, 이번엔 몇몇 캐릭터들의 스킬 보정과, 스탯 가중치라는 부분이 생겼다. 그 외에 기타 자질구레한 패치가 있었으나 가장 놓쳐선 안될 부분인 가중치에 대해서 일단 설명을 하고 넘어가도록 하겠다.

스탯 가중치라는 것은 자신의 잡레벨이 올라감에 따라 자신의 직업에 따른 특정 스탯에 보너스 스탯이 추가되는 것을 말한다. 각 직업별로 잡렙이 50에 도달했을 경우 받을 수 있는 보너스 포인트는 위와 같다.

검사	STR + 7, VIT + 4, DEX + 3, LUK + 2, AGI + 2
법사	DEX + 3, INT + 8, LUK + 3, AGI + 4
상인	STR + 5, VIT + 4, DEX + 5, INT + 1, LUK + 2, AGI + 1
궁수	STR + 3, VIT + 1, DEX + 7, INT + 2, LUK + 2, AGI + 3
복사	STR + 3, VIT + 3, DEX + 3, INT + 3, LUK + 4, AGI + 2
도둑	STR + 4, VIT + 2, DEX + 4, INT + 1, LUK + 3, AGI + 4

자세히 보면 알겠지만, 스탯 가중치로 인해 캐릭터별로 받게 되는 스탯의 구분이 생겼다. 물론 상인, 복사, 도둑처럼 고르게 가중치를 분배받은 직군도 있지만, 어느 정도 캐릭터간의 특성이 생긴 것은 사실이다. 새로 시작할 분들이 있다면 패치 후 각 직업들의 세분화된 특성을 이해하고 시작하는 것이 몸에 좋다. 어차피 궁극에 달하면, 모든 진리는 하나로 통한다고는 하지만 그 궁극에 도달하기 전까지 중간과정의 차이는 판이하게 다르다.

■ 이 코너는 사실감 넘치는 게임 플레이를 연상시키기 위해 게임상에서 많이 사용되는 이모티콘과 맞춤법을 사용하므로 현재 국어 문법에 맞지 않는 표현이 나올 수도 있습니다.



직업별 강점과 약점 분석

이래의 내용은 그래비티 공식 홈의 달콤한 설명과 상관없는, 실제 캐릭터들의 약점과 강점을 기술한 것이니, 공식홈의 캐릭터 소개에 속아(?) 자신이 원하지 않는 스타일의 캐릭을 키우지 않도록 참조하기 바란다.

1. 검사

순간전투력 ★★★★☆(순간적인 타격치를 낼수있는 능력)

전투지속력 ★★★☆☆(전투를 계속 지속할수있는 내구력)

통상전투력 ★★★★☆(통상적인 몹들을 상대로한 전투수행능력)



각종 전투스킬로 근접전 캐릭 중 순간전투력이 높은 편에 속한다. 하지만 회복스킬 등으로 무한사냥을 하지 않는 이상, 실제 들 수 있는 물약의 수가 그리 많지 않아 전투지속력은 그저 그렇다(검사의 무기나 방어구는 대부분 무거워서 무게를 많이 차지함). 시즈모드로 사냥할 경우 자체회복스킬이 있기 때문에 무한의 사냥이 가능해지지만 렙업속도가 약간 느려진다는 단점이 발생하고 지루해질 위험이 있다. 사용자의 스탯분배에 따라 전투성향이 무척 다양하게 변하는 것이 특징이다.

2. 마법사

순간전투력 ★★★★★

전투지속력 ★☆☆☆☆

통상전투력 ★★★★☆



순간적으로 데미지를 끌어내는데 있어서는 타의 추종을 불허한다(이런 이유로 보스몹 사냥시 진가를 발휘한다). 하지만 엠탐(MP 충전시간)이란 것이 언제나 지속적인 사냥에 방해가 되기때문에, 몹이 계속해서 보인다 하더라도 MP가 부족할 경우 사냥이 거의 불가능하다(그런데도 계속 몹이 몰려들면 죽음뿐이다). 게다가 마법 캐스팅 중 공격을 당하면 캐스팅이 취소된다. 이런 이유로 지속적인 사냥에선 가장 약한 모습을 보인다. 후반에 MP 양에 구애받지 않게 될 때쯤엔 그 부분이 보완되지만 끊임없이 몰려드는 몹을 사냥하고 싶다면…(무념).

3. 상인

순간전투력 ★★★☆☆

전투지속력 ★★★★☆

통상전투력 ★★☆☆☆



매머나이트라는 궁극의 돈발라치기 스킬로 인해 순간전투력에 우수함을 보일까?… 라고 생각해 보지만 그렇게 되기 위해선 피와 살을 깎는 노력과 오대양을 사들일 만한 돈이 있어야한다(매머마스터시 나가는 1천 제니는 폼이 아님). 카트를 끌게될 경우 물약 소지에 있어 타의추종을 불허하기 때문에 전투 지속력 부문에서 뛰어나다 할 수 있다. 그 외엔 전투스킬이 없는 관계로 통상 전투수행이 매우 힘들다. 초, 중, 후반이 모두 어려운 캐릭터이므로 상당한 인내를 요한다.

4. 궁수

순간전투력 ★★★☆☆

전투지속력 ★★★☆☆

통상전투력 ★★★★☆



모든것이 평범하다. 적당한 순간전투력에 적당한 전투지속력(언덕치기, 건너쏘기 등의 무림비기를 쓰면 지속력이 무한대를 수렴하기도 한다) 평범한 통상전투력(너무 평범해서 평타도 거의 변화가 없는 것인가!). 공속이 상당히 느린 캐릭터에 속하기 때문에 중반에 많은 고생을 할 것이다. 게다가 화살값을 대려면 생전 처음 라그나를 해보는 초보유저의 경우 등골이 휜다. 하지만 초 장거리 공격이 가능하다는 이점이 있기 때문에 무수한 변수를 가지고 있다.

5. 복사

순간전투력 ★★☆☆☆

전투지속력 ★★★★☆(언데드 상대시)

통상전투력 ★★★★☆(언데드 상대시)



나는 어두컴컴한 동굴을 좋아하고… 마사루의 캐서린같은(흐물흐물한) 녀석들과 노는 것이 좋다고 생각한다면 추천하는 케이스. 언데드 관련 스킬이 주력 패시브 스킬인지라 언데드를 상대할 경우 전투지속력과 통상적인 전투수행능력은 매우 뛰어난 편이다. 블레싱, 민첩성증가 등의 스킬로 순간전투력에 약간의 도움을 받을 수 있다(…라고 하지만 복사는 순간전투력과는 거리가 멀다).

6. 도둑

순간전투력 ★☆☆☆☆

전투지속력 ★★★★☆

통상전투력 ★★★★☆



강력한 통상 전투수행능력과 바닥을 헤매는 순간전투력이 특징인 캐릭터이다. 회피와 더블어택이라는 패시브로 인해 일반 필드와 던전에서 상당히 강한 모습을 보이나, 위기의 순간을 타개할 능력이 많이 부족해진 캐릭터(하이딩의 약화패치도 한몫했다). 회피율이 뛰어나므로 1:1 상황만을 만든다면 전투지속력은 상당히 뛰어난 편이다.







필자는 검사와 도둑, 상인, 복사 의 4가지 캐릭을 구동하고 있다. 법사와 궁수도 키워두긴 했으나 위의 글에서 기술한 캐릭터의 특성이 개인취향과 맞지 않은지라 중렙의 반열에는 들지 못한 아픈 사연이 있다. 자신이 지속적이고 강한 사냥을 추구하는 취향이라면 검사나 도둑을 권장해 드리며, 강력한 한방으로 MVP를 노려보고 싶다면 법사를 권해드리고 싶다. 물론… 이것은 어디까지나 취향이다.

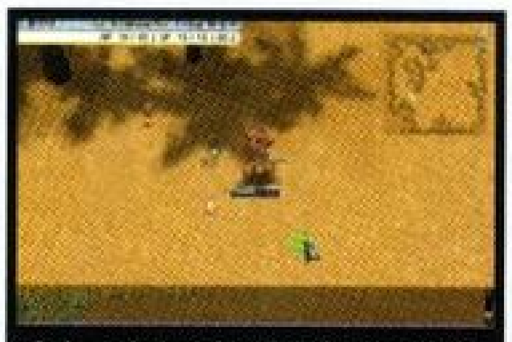
- 모험의 시작 -

기존의 본섭 캐릭은 접어두고, 새로운 캐릭터를 사크라이 서버(테스트 서버)에서 도둑을 키워보기로 마음먹은 용선비. 처음 시작하는 법에 대해선 1월호 기사에 체리캔디님이 자세히 기술해 뒀으니 참조하기 바란다.


덩그라니 모로코에 떨어진 용선비

이 용선비는 사크라이서버의 튜토리얼 맵이 생기기 이전에 만들어진 캐릭이었다. 그래서 물약 등의 물품지원없이 키워야만 하는 아픔이…. 그러나 라그나로크의 경우 자급자족이 충분한 게임이다. 바깥에 나가서 포링만 잡더라도 충분히 렙업이 가능하며, 레벨업을 할 때마다 돈도 정직하게 벌리는 편이니 초반엔 너무 조급하게 마음을 먹지말자. 일단 나이프와 코튼셔츠라는 조악한 무장을 최대한 활용하는 방법으로 게임을 진행해 나가야 한다. 모로코 바깥엔 비교적 약하고 경험치와 돈을 벌기 쉬운 몬스터들이 많으므로 많은 시간을 거기에 투자하면 좋은 결과가 있을 것이다.

덧붙임: 본섭유저들은 튜토리얼 맵의 지원을 받지 못하는 까닭에, 본섭 실정에 맞는 렙업방식을 채택했다


낑낑… 나이프의 엄청난(??) 공격력


피라미드 필드로 통하는 입구

시작하자마자 젬스톤이 나오는 엄청난 수확이 있었다. 젬스톤은 오버상인에게 판매할 경우 550 제니 이상을 받을 수도 있다. 사막에선 이런 식으로 유용한 아이템들이 많이 발견된다. 늑대에게서 가끔 나오는 멘틀이나 페코페코가 주는 완드, 슈즈 등은 판매시 높은 가격을 받고 팔 수 있다(물론 처음 시작한 용선비에겐 낼름 장착해야할 물건들이겠지만..-_-).

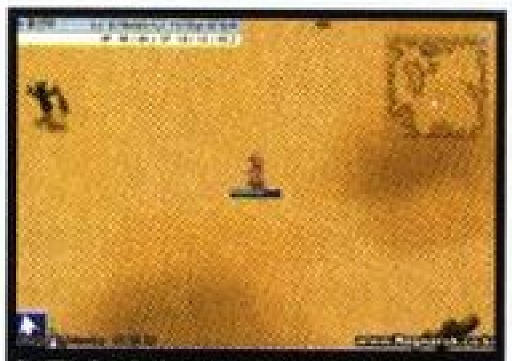
어느 근접전 캐릭이나 마찬가지겠지만 초반의 스탯결정은 가진 돈에 따라 결정된다고 해도 과언이 아니다. 초반에 자금력이 부족한 초보분들의 경우는 공격형 스탯보다는 렙업은 좀 더디지만 방어위주의 스탯을 권장해드린다. 올 바이탈 검사나 올 어질 도둑 등이 이런 방어형 캐릭들에 속한다. 주로 처음 시작하는 캐릭들은 다음에 키울 본격 캐릭을 대비한 길닦아두기 캐릭으로 전락하는 경우가 많은데, 용선비도 그와 다를 바가 없었다. 일단은 어질 투자로 인한 공속과 방어의 완성을 위한 올 어질의 도둑으로 결정했기 때문에 렙업시 포인트를 모두 어질에 투자하는 쪽으로 결정했다.

사냥 중에 惡盜賊(악도적) 이란 분이 말씀을 걸어오셨다.


사람없는 모로코에서 인적을 발견하다!

惡盜賊(악도적): 님… 무슨 칼 쓰세요?
용선비: 나이프요(;;;)
惡盜賊(악도적): 돈 없으실 땐 커터 쓰세요…. 저도 커터써요.

리뷰 도중 처음으로 말을 걸어준 분인지라 함께 스샷을 찍었다(쿨럭!).


눈물의 잡렙 10. 드디어 달성!

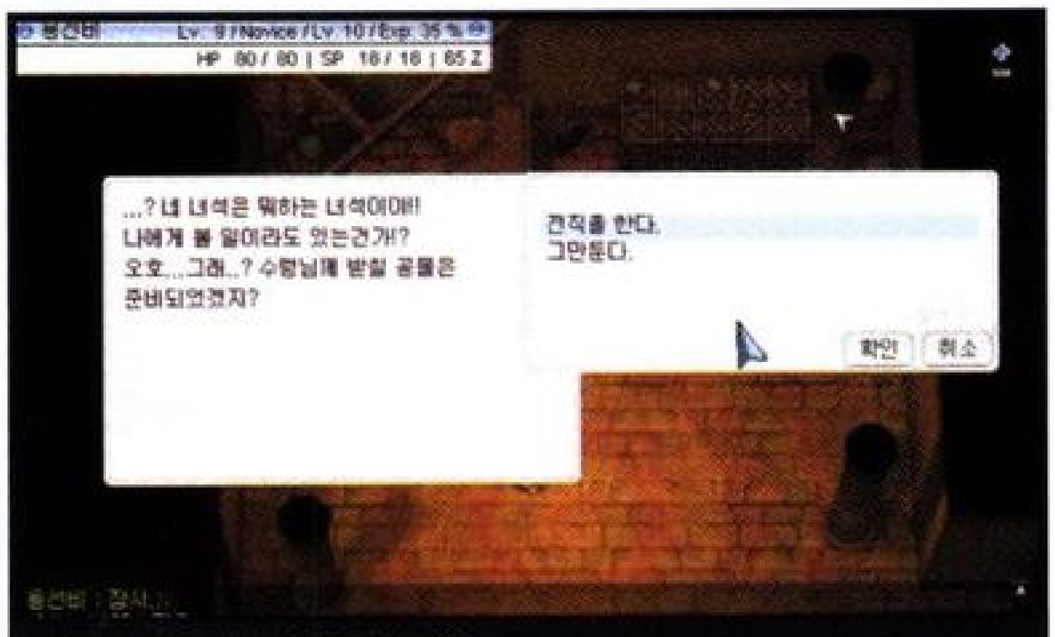
초반엔 페코페코 알 등의 무반응몹을 유용하게 다루는 걸 추천한다. 일단 공격당하지 않으므로 맘 편한 사냥이 가능하고, 공격하는 동안 피탐도 가능하다(쿨럭). 반복되는 사냥 끝에 결국 잡렙이 10이 되었다. 이제는 진짜 큰 관문. 피라미드 1층의 도둑길드를 찾아가 도둑으로 전직을 하는 일이 남아있다. 물론, 초반에 자금이 되는 경우엔 고구마나 물약을 잔뜩 보유한 상태로 열심히 먹어주며 찾아가면 일도 아니지만, 덜렁 나이프와 코튼셔츠로 무장한 캐릭터에겐 상당히 까다로운 여행이 될 것이다.


박쥐를 피해 무사히 도둑길드에 잠입하는데 성공!



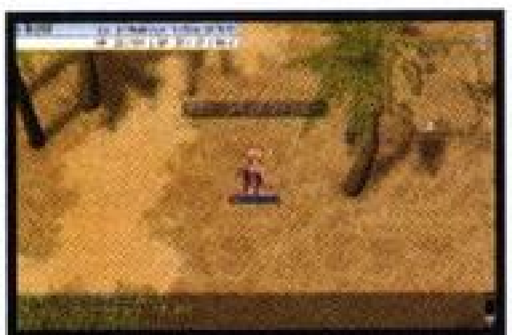
피라미드 1층의 최대 난관은 다름아닌 박쥐다. 도둑벌레나 포포링 스포아 등은 먼저 공격하지 않는 이상 공격해오지 않지만, 박쥐의 경우는 최초로 접하게 되는 선공몹인지라 어쩔 수가 없다. 만나면 '죽을 때까지 전투' 혹은 '열심히 도망' 등의 방법 밖엔 선택의 여지가 없다(-_-). 일단 박쥐를 피해 피

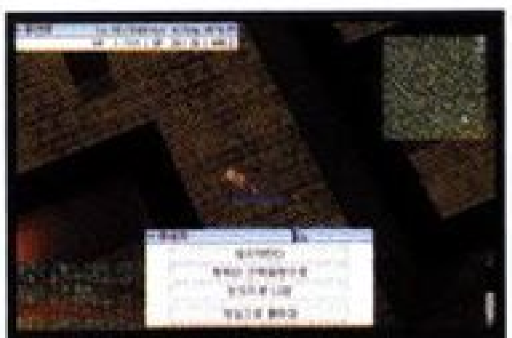
라미드 1층의 가운데 지점에 있는 지하 도둑길드에 잠입하게 되면 주욱 내려와서 왼쪽길로 이동하자. 도둑 길드원이 보이고, 왠지 불친절한 사내에게서 전직 요건에 대한 이야기를 듣게 된다(생략해도 무방하다).



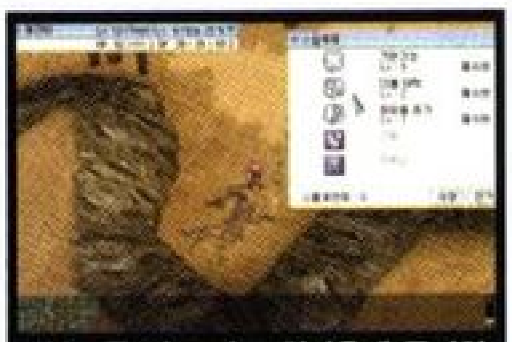
도둑으로의 전직에 필요한 잔소리들

전직하기를 선택하면 전직이 된다. 물론, 잡렙은 당연히 10이 되어있어야 한다(잡렙 10이면 스킬렙은 9). 전직하고 난 뒤엔 차려입은 옷의 디자인과, 최대 HP, SP 등이 달라지며, 결정적으로 공격속도가 지금까지와 달리 엄청나게 상승됐음을 느낄 수 있을 것이다.


도둑으로의 전직완료


버섯을 치다 사망-_-

전직을 했다고는 하지만, 가진 무기는 여전히 아무것도 없다. 그저 중간급 무기인 망고슈를 사기 전까진 지금까지처럼 픽키와 포링을 잡으며 간간히 페코페코알을 치는 것으로 체력회복을 하는 사냥형태를 고수해야 한다. 한가지 빠트린 부분이 있는데. 도둑의 경우 어차피 후반엔 방어력보다 회피가 자신을 보호하는 체제로 쓰이기 때문에 초반에 방어구에 집중할 필요는 전혀 없다. 오로지 최강의 상점표 무기인 그라디우스를 마련하는 것을 첫번째 목표로 삼아야 하며, 이후 여력이 될 때 페이욘에서 타이즈(덱스+5, 방어5)를 사는 것을 다음목표로 잡아야 한다. 일단 전직하고 난 뒤엔 잡렙이 다시 1이 되기 때문에 차근차근 올라가는 잡렙 포인트를 유용하게 쓰는 것이 쓸데없는 시간과 노력의 낭비를 줄이는 길이다.


더블 2를 찍고 바로 회피율에 투자하기 시작한 용선비.

도적의 스킬은 초반엔 두가지면 완성된다. 더블어택과 회피율 증가. 꽤나 단순한 시스템이지만 실제 효용성이 굉장히 큰 스킬들인지라 두가지만 마스터 해두면 도둑으로서의 면모는 모두 갖추었다고 해도 될 것이다. 자금이 넉넉할 경우엔 힘 스탯에 가중을 실어주면서 더블어택부터 마스터하는 것이 정석처럼 되어있고, 지금의 용선비처럼 가난한 경우엔 더블어택을 1~2개정도 찍어준 뒤에 바로 회피율증가 스킬을 마스터하는 것이 여러모로 유리하다. 자, 이제, 전직도 했고, 본격적인 여행의 첫 발길은 제대로 찍어준 듯 하다. 앞으로 보여줄 곳은 무수하게 많다. 다른 직군의 초보 유저들도 방법의 차이는 있으되, 돈 없고 힘없다는 명제는 모두 비슷한 상황일터. 언젠가 강해져있을 자신의 모습을 기대하며 다음달까지 열렙하자.

기타 여러가지 팁을 정리해둔 아마추어 팬 사이트도 많으니 세부적인 팁에 대한 사항을 알고 싶을 땐 이용하도록 하자. 라그나게이트(http://ragnagate.net) 같은 대형 팬사이트가 대표적이다.

제 1회 라그나로크 페스티발!


라그페스에 참가코자 집결한 사람


이곳이 바로 라그페스가 열린 현장


멀쩡하게 생긴 사람이 토끼귀를…


거대 포링인형, 그라비티 사무실의 것보다는 작다

2002년 3월 31일 일본 동경에서는 일본의 라그나로크 팬들이 모이는 행사가 있었다. 제 1회 라그나로크 페스티발(이하 라그페스)이라 이름붙여진 이 행사에는 약 3,000명의 인원이 모여 대 성황을 이루었다고 한다. 이 라그나로크 페스티발에는 라그나로크 관계자인 그라비티 김학규 사장, 원작자인 이명진씨, 전 일본서버 마스터인 채재혁씨 등이 참가하기도 했다. 현재 라그나로크의 일본 등록자는 약 18만명, 동시 접속자는 11,000명 가량 된다고 전해진다. 라그나로크 팬들이 만든 팬시 상품, 동인지, 그리고 코스프레나 고구마 빨리 먹기 대회(-,.-)등 다채로운 행사가 벌어졌다고 하는 제 1회 라그페스의 현장으로 가보자.


"복사를 강하게 해줘요!" 그라비티 김학규 개발이사를 혼내는 여성 코스플레이어


일본인들은 게임에 등장하는 NPC에도 관심이 많다


바글바글… 1,000명이 들어갈 공간에 3,000명이 집결!


코스플레이어 가운데의 민간인은 그라비티의 전 일본서버 마스터 채재혁씨(일명 하코땅)

나이트 온라인 Knight On-line

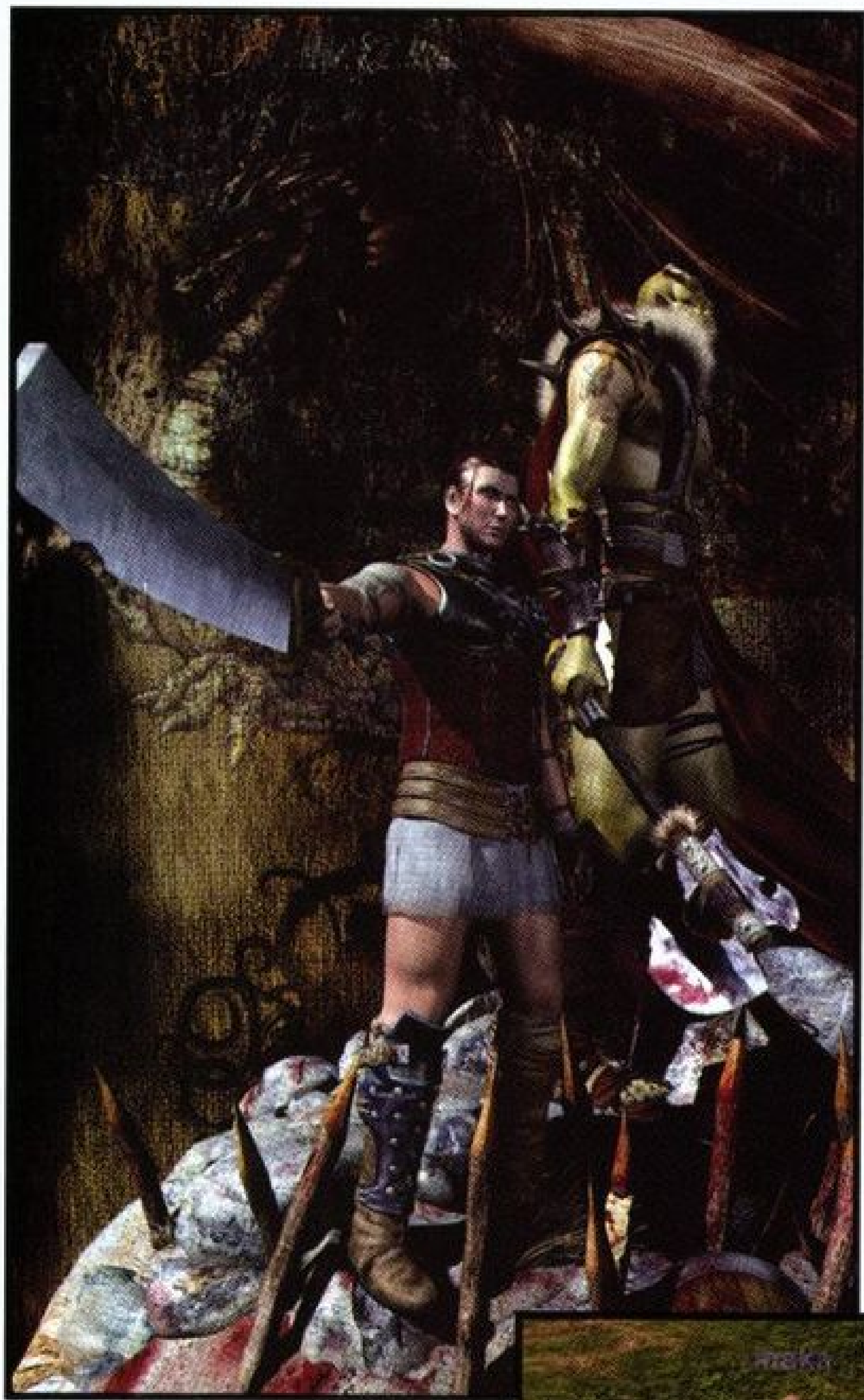
EQ와 다크 오브 에이지 카멜롯의 장점을 최대한 살린 온라인게임

* 아래의 글은 0.832버전을 기준으로 작성한 것으로 기사 작성 후 배포된 상위 버전 패치가 있을 경우 게임과 글의 내용이 일치하지 않을 수도 있습니다.

나이트 온라인(Knight On-line)
장르: 롤플레잉
제작사: 위즈게이트, 노아시스템
공식홈페이지: www.knight-online.net
서비스일: 2차 클로즈 베타중

대립적인 세계관을 소유한 두 국가

나이트 온라인(이하 나이트)은 파괴의 신과 전투에서 살아남은 유랑민들이 모여 만들어진 엘모라드국과 엘모라드에서 추방되어 버려진-때문에 철천지원수가 된- 마족들로 구성된 카루스국의 대립구조로 되어 있다. 기본설정만 봐도 알 수 있듯 이들은 견원지간(犬猿之間)으로 서로를 죽이지 않으면 자신이 죽는 운명을 가졌다. 이런 설정 덕분에 게이머는 동일계정으로는 하나의 국가밖에 선택할 수 없다. 두 국가를 모두 선택할 수 있다면 소속감도 떨어질 뿐만 아니라 기획자가 의도한 게임의 방향과 어긋날 수도 있기 때문이다.



특히 나이트의 대립은 비슷한 시스템을 채용한 온라인게임에 비해 상당히 적대적이다. 지금까지 필자가 경험한 온라인게임은 비록 나라와 혈맹, 길드가 나눠져 있어 서로 전투를 벌인다해도 개인끼리의 커뮤니티는 어느 정도 보장되어 있어 자유로이 교역이나 친분쌓기가 가능했다. 하지만 나이트는 정확하게 흑, 백이 나눠져 동지 아니면 적으로 구분된다. 상대국 구성원은 죽여서 경험치(국가 기여도)를 얻는 몬스터의 일종일뿐 교역이나 대화의 상대가 절대 아니라는 것이다.

기분 좋은 시스템 사양

게임을 플레이하면서 가장 눈에 띄는 사안은 바로 나이트를 돌리기 위한 컴퓨터 시스템 사양이었다. 3D로 제작되었음에도 불구하고 셀러론 500MHz 대급이면 무난하게 게임이 돌아간다는 것이다. 다만 해상도나 디테일을 최상으로 놓고 게임을 하기 위해서는 그래픽 카드를 지포스 2급의 그래픽카드가 필요하지만 퀄리티를 생각하지 않고 게임만 할 것이라면 TNT M64 모델로도 가능하다(이 카드를 사용할 경우 기본적인 매핑소스만 사용한다). 필자가 기사를 쓰기 위해서 사용하는 컴퓨터가 지포스 DDR 256에 펜티엄 3 600MHz, 256RAM임에도 불구하고 시작시 로딩이 길뿐 게임이 끊기지 않는다. 비슷한 그래픽 성능을 가진 3D 온라인게임이 700~800MHz 이상의 CPU가 필요(거기다 대부분의 게임이 지포스 2급 이상의 그래픽카드와 256RAM 정도의 사양이 필요로 한다)한 것에 비해 권장사양이 월등히 낮아 게임성을 제쳐두더라도 타 게임과의 경쟁력 부분에서 이미 한발 앞서고 있다. 이 게임의 기획을 담당하고 있는 노아시스템의 노성래씨는 "지금 제 컴퓨터가 셀로론 433에 OS가 윈도우 XP인

게임평가배점(5점 만점)		
서비스상태	★★★★	4
그래픽	★★★★★	4.5
사운드	★★★	3
게임플레이	★★★★	3.5
커뮤니티	★★★★	4



법사와 파티



시작시 업데이트 내용을 보여준다


모든 아이템은 코스튬이 가능하다

데, 게임이 끊기는 것이 아니라 XP가 버벅거린다"라고 전해 게임이 최적화 되고 있음을 우회적으로 말했다.

자자! 자리깔고 앉자고~

나이트는 해외수출과 국가전의 최소 단위인 부대 편성을 보다 원활하게 하기 위해 파티 중심적인 성향이 무척 강하다. 때문에 싱글링(게이머가 온라인게임에서 다른 사람들과 협력해서 게임을 하는 것이 아니라 혼자서 사냥을 하거나 레벨을 올리는 행위)을 가능케 하는 요소들을 철저하게 배제시키려는 흔적을 여러 곳에서 찾아볼 수 있다. 대표적인 예가 HP, MP 회복이 가능한 물약이 없다는 점. 물약이야 말로 대표적인 싱글링용 아이템이다(EQ에도 물약은 존재하지만 가격대비 성능이 너무 형편없이 낮아 말그대로 만일의 사태에 대비해 한 두개 정도 들고 다니는 것이 전부다). 그밖에 이동 주문서가 없으며 캐릭터의 레벨에 따라 동일한 몬스터가 주는 경험치 가감, 몬스터 테이블 조절 등 게이머들을 그룹 사냥으로 자연스럽게 유도하고 있다. 솔직히 이런 방식은 물약을 먹는데 익숙한 국내 게이머들에겐 상당히 낯설은 시스템이라 많은 게이머들이 게임을 조금 해보다 지쳐서 떨어져 나갈 것이라고 예상했었다. 물론 나도 싱글링에 익숙해져 걱정이 되었던 것은 사실이다. 하지만 초반에는 혼자서도 사냥할 수 있을 정도로 난이도가 높지 않았다. 어느 정도 레벨이 쌓이면 한 두명씩 모아서 그룹사냥에 들어갔다. 저렙 때는 전사계열로만 파티원을 구성해도 큰 무리는 없다. 혼자서 사냥할 때보다 HP 손실이 적은 것은 물론이고 경험치도 혼자 잡을 때 만큼 많이 얻지는 못하지만 시간 대비 효율면에서 비교하자면 압도적으로 높았다. 레벨이 점점 올라갈 수록 파티원을 전사계열, 위자드, 인첸터 등 계열을 어느 정도 나눠서 구성해야 한다. 이처럼 처음부터 파티원 구성에 제약에 유연성이 커 물약에 길들여진 게이머라도 서서히 나이트의 시스템에 적응할 수 있도록 만들어져 낯설음에 대한 완충제 역할을 톡톡히 하고 있었다. 다만 아직 베타 초기라 다양한 직업으로 전직이 불가능해 파티가 기획의도보다 비효율적이라는 점, 그룹핑으로 잡은 몬스터에서 나온 아이템 배분 문제가 확실치 않다는 것은 시급히 보안해야할 부분이라고 판단된다.

충돌! 엘모라드와 카루스! 헉 내 경험치!!!

0.832버전 업데이트 공지에 분명 두 종족의 지형을 넘어가지 못하게 막았다고 했지만 심심치않게 서너명씩 편을 지어 엘모라드 지역으로 들어오는 것을 게임 중에 목격했다(물론 엘모라드도 넘어가 상대측을 공격했을 것이다). 공지야 어찌되었던 간에 집안으로 도둑이 들어왔으니 서둘러 잡는 것이 상책. 휴먼족(엘모라드)은 토벌대를 구성, 응징에 나서는 것이 거의 일상이었다. 하지만 대부분의 원정대(?)들은 저레벨 사냥터로 들어와 잠시 유희(?)를 즐기다 돌아갔고 국가간의 대규모 전투는 아직까지 일어나지는 않았다. 하지만 지난 4월 8일, 내부 테스트를 위해 일반인들에게 공개되었던 서버를 당일 오후 한시를 기해 일주일간 닫는다는 공지가 뜨고 난 뒤 정오부터 서버가 닫히는 순간까지 엘모라드는 말 그대로 전쟁터를 방불케 했다. 카루스 지역에서 8명에서 10명씩 편을 나눠 먼 마을 뿐만 아니라 캐릭터 생성시 처음 시작하는 성안 마을까지 난입한 것이다. 서버도 닫힐 때라 뭔가 재미있는 일이 일어나기를 기대하던 차에 깜짝 이벤트식으로 일어난 일에 엘모 사람들은 파티를 맺을 틈도 없이 달려 나갔다. 물론 나도 마찬가지였다. 상대방을 숨가쁘게 세명을 쓰러뜨리자 자신감이 생겨 적에게 단신으로 달려들었다가 매복해 있던 적들에게 협공을 당해 쓰러지고 말았다. 마을 광장에서 다시 리스폰된 캐릭터 아무 이상은 없는지 아이템과 캐릭터 정보창을 열어보았다. 국가 기여도가 900이 올랐지만 허걱! 경험치를 약 10%가까이 잃어버리고 레벨 다운을 당했다. 상당히 당황스러운 부분이 아닐 수 없었다.



자국민들끼리는 PK가 되지 않고 오직 상대국의 PC만 죽일 수 있는 PvP(플레이어 대 플레이어)를 지향하도록 게임이 설정되었기에 더욱 그렇다. 국가전이 게임 핵심인 나이트가 일반 온라인게임의 PK와 다름없는 룰을 적용한다면 어떤 게이머가 적극적으로 기획자의 의도대로 게임을 진행할 것인가? 물론 국가 기여도라는 포인트가 증가한다는 이점이 있지만 게임내에서 바로바로 효과가 나타나는 것이 아니기에 피같은 경험치를 희생할 사람들은 많지 않을 것으로 판단된다.

그밖에 자잘한 이야기들

아직 클로즈 베타 초기라 게임에 자잘한 버그와 보안해야할 부분이 눈에 뜨인다. ICQ같이 팝업형 메신저(메시지가 오면 윈도우창 중 가장 위로 올라오는 형태)를 켜놓고 게임을 하다 메시지가 오면 게임 컨트롤이 불안정하다. 최근 메신저를 사용하는 게이머가 늘고 있는 상황을 감안한다면 다음 버전 패치에선 필히 수정되어야 할 것이다. 그밖에 욕필터 미적용, 사운드 출력이 가끔 끊기는 것, 게임 종료 후 리소스 환원이 원활하지 않는다는 점이 쾌적한 게임 환경을 방해하는 요소이다. 하지만 전체적인 게임 시스템은 클로즈 베타중이라는 점을 감안한다면 상당히 높은 점수를 줄 수 있을 정도의 완성도를 보이고 있어 오픈 베타와 정식 서비스 때의 모습이 상당히 기대된다.


출입구엔 경비병이 지키고 있다



엔에이지 온라인
장르: 롤플레잉(온라인)
제작사: 이소프넷
공식 홈페이지: www.nageonline.com
서비스 예정일: 베타테스트중

엔에이지 온라인

N-AGE Online



현재 온라인게임의 경쟁력은 무엇인가? 그래픽? 사운드? 서버속도?

물론 그래픽이나 사운드, 서버속도 같은 외적인 요인도 중요하다. 하지만 온라인게임의 전성기라 할 수 있는 지금, 이러한 외적인 요소는 이미 어느 정도의 수준에 도달했다. 문제는 기존의 무협, 판타지의 천편일률적인 소재에서 벗어나 독특한 아이디어, 기발한 상상력, 그 게임만의 세계관이 얼마나 잘 형성되어 있느냐는 것이다. 이런 점에서 이소프넷의 엔에이지는 기존 게임에 비해 뭔가 다른 것이 있다. 엔에이지는 새로움을 원하는 게이머들에게 딱 맞는 게임이 될 것이다.

뻔할 뻔자 스토리는 가라!

고대 신족과 마족(주로 천사들)이 전쟁(악마들)을 벌였다. 치열한 전쟁 끝에 착한 천사는 악의 마왕을 봉인하는데 성공한다. 그리고 세계에는 평화가 찾아온다. 하지만 세상을 지배하려는 악당에 의해 마왕의 봉인은 풀리고 또 한번 세상은 위기에 처한다. 이제 당신이 마왕의 부활을 막고 위기에

처한 대륙을 구해야 한다.

지금까지 말한 이야기는 국내 온라인게임, 아니 대부분 롤플레잉게임이 가지고 있는 뻔한 스토리이다. 이미 80년대 판타지, 무협소설에서 국물까지 쏙쏙 우려낸 이런 세계관과 시나리오가 지금의 온라인게임에서도 당연한 듯 소개되고 있다. 이건 아니다. 21세기 게이머들의 수준을 뭘로 보는 것이냐? 아니면 창작력이 부족한 것이냐? 뭐 눈이 확 뜰만한 독창적인 게임 없나? 이런 불쌍한 고민에 허덕이고 있는 사람들을 위해 이소프넷에서 서비스 중인 엔에이지는 뭔가 새로운 해답을 제시하고 있다. 독자들의 흥미를 돋우기 위해 실제 엔에이지에서 갖은 비행을 저지르고 있는 가리봉걸에게 새로운 방식의 인터뷰를 요청했다.

인터뷰 대상자가 비행 청소년인 관계로 인터뷰도 비행버전으로 실시했습니다. 그냥 아무 생각 없이 읽으십쇼.





파워진: 너 어디서 굴러먹다 온 개뼈다귀냐?

가리봉걸: 처음에는 가리봉 밤거리를 헤매다 게임방에서 엔에이지를 만나 지금은 엔에이지에 푹 빠져 있다. 근데 듣고 보니까 질문하는 태도가 열라 재수 없네? 당신! 몇 살 처 묵었냐?

파워진: 너보다는 많이 처묵었다! 니가 그렇게 뻑 가있는 엔에이지란 게임에 대해 아는 데로 이빨 좀 까봐라!

가리봉걸: 게임지 기자란 넘이 고등학교 중퇴한 나보다 더 모르냐? 엔에이지, 다른 말로 하면 엔 세대란 뜻이다. 이 게임, 한마디로 말하면 좀 깨는 게임이라 할 수 있지. 그래픽은 요즘 유행하는 풀 3D방식으로, 다양한 스킬과 유니온이 지원된다. 유니온이란 기존 온라인게임에서의 길드 개념이다.

Tip 1 유니온이란

유니온의 결성은 관공서에서 유니온란의 무기점을 클릭하여 노트북을 구입해야 개설할 수 있다. 유니온은 크게 정식유니온과 임시유니온 2가지가 있다. 정식유니온을 결성하기 위해서는 유니온 마스터가 필요한데, 유니온 마스터의 자격요건은 하이클래스 20이상이며 회원수는 총 30명 이상이 있어야한다. 반면 임시유니온은 명성치에 크게 구애 받지 않고 결성할 수 있다.

파워진: 너 같은 무식녀도 할 수 있을 정도면 게임의 인터페이스가 열나 쉬운 것 같다. 엔에이지 인터페이스 부분을 설명해 봐라?

가리봉걸: 이거 왜 이러셔~. 나도 학교 다닐 때는 전교 10등 안에 들었다구! 하지만 가정형편이 안 좋아서…(그때 파워진: 구라 치지마라! 그런 헛소리는 웬만한 비행청소년들이라면 다하는 거짓말이다). 하여튼 엔에이지를 하려면 홈페이지에서 클라이언트를 다운받아야 한다. 먼저 게임을 실행하면 공지사항과 동시에 서버가 나타난다. 현재 멜리사 서버, 아이카 서버 2개의 서버가 지원된다. 엔에이지의 장점이라면 한 화면에 캐릭터의 모든 인벤토리 창을 열어놓을 수 있다는 것이다. 보시다시피 게임화면에는 미니맵, 날짜와 시간, 아이템 인벤토리, 무기인벤토리, 캐릭터정보, 채팅창 등이 지원된다. 이렇게 다양한 인벤토리 창이 한 화면에 전부 표시되어 있기 때문에, 게이머들이 따로따로 인벤토리 창을 여는 수고를 덜었다.

Tip 2 스킬에 따른 캐릭터 분류

마샬캐릭터

주로 주먹을 사용하는 캐릭터. 공격력이 브렌디쉬에 비해 약하지만 방어에 강한 캐릭터이다. 스킬이 10오를때 마다 동작이 추가된다

브랜디쉬캐릭터

주로 무기를 사용하는 캐릭터. 공격력이 마샬캐릭터에 비해 강하지만 상대적으로 방어가 약하다. 어떠한 무기를 사용하느냐에 따라 동작이 변한다. 스킬 50부터 스페셜 동작이 추가된다

트레이닝캐릭터

전투보다는 주로 흥정과 아르바이트를 이용해 레벨업을 하는 캐릭터. 경제레벨이 1상승할 때 마다 INT가 1씩 상승 한다. 또한 스킬대신 라이센스를 획득할 수 있는데 라이센스의 업그레이드에 따라 더욱 다양한 경제 활동을 할 수 있다

파워진: 너 같은 날라리들이 게임상에서 버젓이 활보하는 것을 보니 범상치 않은 게임임에는 분명한 것 같다. 엔에이지에서 가장 내세우는 부분은 무엇인가?

가리봉걸: 엔에이지에서 가장 강조하는 것은 바로 캐릭터들의 개성이다. 캐릭터의 능력치에 중심을 두는 기존 게임들에 비해, 엔에이지는 캐릭터의 외모에도 상당한 배려를 하고 있다. 특히 각각 캐릭터의 머리, 옷, 신발 등을 따로 선택할 수 있기 때문에 실제 만들 수 있는 캐릭터 수가 다양하다. 게임을 보면 나 같은 양아치족들도 있고 운동부, 범생이, 오렌지족 등 게임 속의 캐릭터 하나하나가 서로 다른 모습을 하고 있다. 또한 단순히 외모뿐만 아니라 캐릭터의 특징에 따라 키우는 방법과 스타일이 달라진다. 다음은 캐릭터들의 특징을 설명해 놓았으니 알아서 봐라!



파워진: 마지막으로 게임상에서 전투는 어떻게 하는가?

가리봉걸: 일단 전투에 들어가면 각 캐릭터들은 연속기, 필살기, 무기공격 등 다양한 전투를 벌일 수 있다. 심지어 폭주족 오빠들은 오토바이로 밀어붙이기도 하니 뺑소니 당하지 않도록 조심하라! 또한 범죄시스템이라는 재수없는 제도가 있는데, 이유없이 남의 캐릭터를 폭행하는 사람은 범죄자가 된다. 일단 범죄자가 되면 머리위에 수갑모양의 아이콘이 표시되며, 범죄를 저지르고 짭새(NPC)에게 붙들리는 날에는 짭새방(경찰서)에 붙들려가게 되며 벌금을 물어야 한다. 만약 열나게 짜증나 죽여 버리고 싶은 캐릭이 있다면 이유 없이 공격하지 말고 대련을 걸어 정식결투를 가져라. 그리고는 열라게 패면 된다.

네오 다크세이버

Neo Darksaver

글 | 정주운 기자 leechuck@powerzine.com

네오 다크세이버	
장르: 롤플레잉	제작사: 위즈게이트
공식 홈페이지: www.neodarksaver.com	
서비스일: 클로즈 베타 테스트중	

퀘스트와 길드가 살아있는 온라인게임

엇갈린 인연 그리고 재앙

혼돈의 신 아흐리만은 자신의 일부인 창조와 질서를 떼어 아르마게스를, 타락과 질병, 거짓, 질투를 분리해 안피스베나와 나이아드를 만든다. 아흐리만은 자신이 창조한 아르마게스에게 연인의 정을 느끼지만 그녀는 자신의 피조물인 인간에게만 관심이 있을 뿐이다. 거기다 안피스베나가 자신의 창조주인 아흐리만을 사랑하게 되면서 이들은 서로 애증의 삼각관계가 된다. 이런 와중에 나이아드는 자신이 절대 완전체가 되기 위해 이들을 교묘히 이용, 아흐리만을 봉인하고 그는 봉인당한데 대한 분노를 아르마게스가 사랑하는 인간들에게 풀어낸다.

네오 다크세이버(이하 네오)는 1세대 온라인게임 중에 하나인 다크세이버의 업그레이드 성격을 지니고 있다. 그러나 위의 스토리만 봐도 알 수 있듯이 다크세이버라는 이름을 붙이지 않아도 될 만큼 독창적인 세계관을 가지고 있다. 다만 게임의 베이스를 이루고 있는 시스템의 원형을 다크세



이버라는 게임에서 가져 왔기에 게임명 앞에 새로움을 뜻하는 Neo를 붙인 것이다.

지루한 레벨업만을 지향하지 않는다

롤플레잉 온라인게임이 중 · 종반으로 갈수록 재미가 반감되는 가장 큰 이유는 바로 레벨업을 하기 위한 경험치를 모으기가 쉽지 않다는 것이다. 때문에 게이머는 자신의 캐릭터를 일정 레벨을 올린 뒤 저레벨을 괴롭히거나 앵벌이로 소일(?)하는 경우가 대부분이다. 이런 게이머가 한둘이면 큰 문제는 없으나 게임이 서비스된 기간이 늘어날수록 이런 캐릭터를 가진 게이머들이 증가해 게임의 밸런스까지 위협하기도 한다. 이들을 위해 게임내에 정기, 비정기적인 이벤트가 등장하지만 대부분 단발성으로 끝나 이 기간이 끝나면 평상시 행동으로 돌아가게 된다(이런 현상은 이미 1, 2세대 온라인게임이 안고 있는 고질적인 문제다).

위즈게이트도 이미 다크세이버에서 이런 문제를 겪어봤기에 네오에서는 이런 현상을 최대한 억제하기 위해 다양한 이벤트와 레벨에 따른 퀘스트를 대량으로 삽입하고 있다. 즉, 해당 레벨에 맞는 소일거리를 줌으로써 게이머는 보다 게임에 충실하게 임하게 하겠다는 제작사의 의도인 것이다. 이를 위해 네오에서는 게임의 시나리오를 적극 활용, 스토리와 연관된 퀘스트를 각 장마다 구성해 놓고 있다.

특히 퀘스트 전투시에는 국내 게이머들에게 익숙한 일본식 SRPG형태의 턴방식 전투를 지원한다(일명 택티컬형의 전투).

시작은 간단하게 선택의 폭은 다양하게

네오의 캐릭터 생성은 자신이 능력치를 따로 설정할 필요없이 이미 주어진 것으로 시작한다. 대신 보병, 궁수 기병, 수병 등 선택할 수 있는 캐릭터가 10종류로 다른 게임에 비해 조금 많다. 이는 게이머가 능력치 선택을 어떻게 할까 고민하면서 시간을 소비하거나, 게임상에서 해당 클래스의 특징을 잘 살리지 못한 능력으로 캐릭터를 구성해 초반 낭패를 보는 것을 사전에 막아보자는 의도에서 만들어졌다. 이렇게 되면 PC가 너무 획일화되지 않을까 걱정하는 게이머도 있을 것이다. 하지만 그런 일은 절대 없다. 레벨이 올라가면 생기는 포인트를 키우고 싶은 능력치에 부여, 자신만의 캐릭터를 만들 수 있기 때문이다. 거기다 각각의 클래스들은 약 9단계의 전직이 가능해 게이머가 플레이할 수 있는 직업은 약 100가지가 넘게 된다. 특히 전직은 경험치를 쌓아 올리는 일반적인 방법 이외에도 특정 이벤트나 퀘스트 시나리오를 해결해야만 얻는 것도 있으니 전직하려는 게이머는 자신의 전직 조건이 무엇인지 신경을 써야한다.



네오의 캐릭터와 관련된 또 다른 특징이 있는데 바로 부지휘관 시스템이다. 게이머는 자신이 키우는 캐릭터 이외에 게임 진행 중 얻을 수 있는 파티원들이 있는데 이들까지도 자신이 원하는 방향으로 키울 수 있다는 것이다. 일반 필드상에서는 복수의 캐릭터를 끌고 다니는 것은 현재까진 불가능하고 따로 따로 레벨업을 시켜야 하지만 일부 퀘스트 수행 중 부대단위 전투를 벌여야 할 때 자신의 부지휘관 캐릭터와 함께 게임을 진행할 수 있다.

아이템 업그레이드, 재미를 두배로

게이머가 온라인게임을 할 때 캐릭터의 능력치 만큼이나 신경쓰는 부분이 바로 아이템일 것이다. 네오에서는 다른 온라인게임처럼 아이템의 능력치를 상승시키는 업그레이드 시스템이 있는데 기존의 주문서 등을 사용하는 것과 조금 다른 방식을 사용한다. 바로 보석을 이용하는 방법이다. 게이머는 게임을 하면서 채취하거나 사냥, 또는 퀘스트를 해결해 얻게 되는 원석을 10개를 모아 세공된 보석을 얻는데 이것에 '천사의 날개'라는 아이템을 조합해 사용하면 +3에서 -2까지 랜덤하게 능력치가 변하게 된다. 단, 능력치가 변하는 확률이 100%이지만 성능이 감소하는 경우도 있으니 업그레이드를 시도할 때는 항상 조심해야만 한다(해당 아이템의 능력치가 높을 수록 능력치가 감소할 확률이 높아진다). 만일 게이머가 아이템 업그레이드를 성공적으로 마쳤다면 아이템의 속성이 어떻게 바뀌었는지 확인해야만 한다. 왜냐하면 업그레이드에 사용된 보석이 어떤 것인가에 따라 해당 아이템의 능력이 새롭게 바뀌거나 생겨나기 때문이다. 또한 이런 아이템 중 만들기 힘든 단계까지 능력치를 올린 아이템은 특수한 표시를 이용, 아이템 복사나 현금거래 등을 방지해 희소성을 높여 준다.



네오 다크세이버에 등장하는 유니언과 퀘스트의 관계

네오에서의 퀘스트는 유니언과 밀접한 관계를 맺고 있다. 유니언이란 타 게임의 길드와 조금 다른 개념으로 게임의 배경이 되는 중세시대에 실제 존재했던 상인길드, 장인 길드의 개념을 도입한 것이다. 이 유니언은 게임내에서 자발적으로 게이머가 만들 수 있는 가문과 달리 운영자의 계획된 의도에 따라 생성되며 목적에 부합하는 NPC가 등장, 게이머에게 퀘스트를 부여하거나 운영된다(물론 모든 의뢰를 여기서 받을 수 있는 것은 아니다). 특히 유니언은 게이머가 만드는 가문과 달리 전투를 통해 집, 성, 영지를 빼앗기거나 약탈하지는 못하지만 일정 레벨 이상되어야 만들 수 있는 가문과 달리 저레벨들도 참가할 수 있다. 이는 처음 게임을 시작하는 게이머가 게임의 정보를 서로 공유하거나 소속감을 심어줘 게임을 보다 재미있게 플레이할 수 있도록 도와주기 위해서다. 게이머는 부여받은 임무를 해당지역으로 이동해 해결해야 하는데 만일 동일한 퀘스트를 수행하고 있는 게이머가 이미 있다면 이들과 협력을 할 것인지 아니면 적대적으로 공격을 할 것인지를 결정해야 한다. 물론 이 모든 퀘스트는 택티컬 형태의 SRPG방식으로 진행된다.



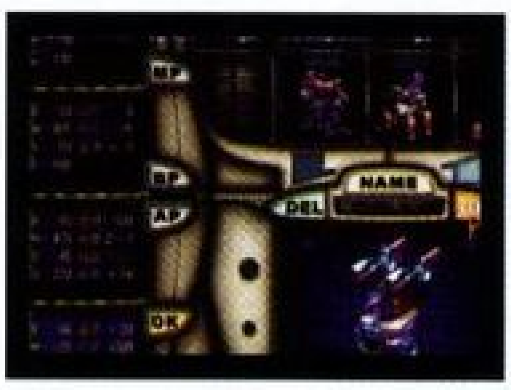
노바1492

NOVA1492
장르: 전략시뮬레이션 제작사: 아라마루
공식 홈페이지: www.nova1492.com
서비스일: 오픈베타 중

글 | 김국종 기자 aleph@powerzine.com

아바타 대신 로봇을 키우세요~

노바1492라는 이름은 새로운 별을 뜻하는 노바와 콜럼버스가 신대륙 발견한 1492년에서 유래되었다고 한다. 온라인게임의 새로운 스타가 되고 다른 온라인게임과 차별화된 모습을 보이기 위해 탄생한 '노바1492'. 2001년 11월 오픈베타로 일반 게이머들에게 다가간 노바1492는 국내에서 메카닉게임은 성공하기 힘들다는 통례를 깨고 2만명 동시 접속과 100만 회원가입을 달성했다. 여기에 2002년 3월 문화관광부 우수게임에 선정이 되는 등 노바1492는 게이머들로부터 좋은 반응을 얻고 있다.







성장하는 로봇 전략시뮬레이션?

온라인게임의 특징 중 하나는 성장이 가능하다는 것이다. 노바1492 역시 이러한 기본 온라인게임의 특징을 그대로 담아내고 있어 그다지 새로울 것이 없다고 할 수도 있지만 노바1492가 전략시뮬레이션이라는 사실은 고개를 갸우뚱하게 한다. 전략시뮬레이션이라면 서로가 평등한 상태에서 경쟁해야 재미가 있다는 것은 굳이 생각할 필요도 없을 것이다. 그럼 왜 노바1492는 그런 전략시뮬레이션의 기본 틀을 깨면서도 대중적인 인기를 모을 수 있을까. 노바1492의 기본 시스템은 전투(실시간 전략시뮬레이션: RTS)를 통한 경험치와 레벨포인트(LP)를 유니트의 구입과 기술 개발로 자신의 유니트를 성장시키는 롤플레잉 요소가 다시 전투에 영향을 주는 순환 고리로 이루어져 있다. 전체적으로 보면 전형적인 온라인 롤플레잉으로도 볼 수 있으나 전투에서 실시간 전략시뮬레이션 방식을 도입해 새로운 인상을 주는 것이다. 여기에 노바1492만의 생산과 전투만을 극대화한 시스템은 독특한 부분이라 할 수 있다. 일반적인 실시간 전략시뮬레이션이 자원 채취, 건물 건설, 유니트 생산과 전투라는 틀을 가지고 있는 것에 비해 노바1492에는 자원채취나 건물 건설이 생략되어 유니트와 전투에만 집중해서 진행할 수 있다.

아바타 대신 로봇을 키우세요~

노바1492의 유니트 생산과 전투로 이어지는 진행방식이 가능한 이유는 유니트 생산을 위한 단계를 다른 방식으로 해결할 수 있기 때문이다. 노바1492에는 레벨업을 위한 퀘스트 모드와 이를 통해 얻은 골드(자금 혹은 자원)를 이용해 유니트의 부품을 구입할 수 있는 SHOP(상점), 이러한 부품을 조립하는 연구실(LAP), 레벨 업을 할 때마다 1씩 주어지는 레벨포인트를 사용해 스킬을 배우는 스킬 방 등으로 구성되어 있다. 10개의 퀘스트는 단계별로 난이도가 조정되어 있어 반복적인 플레이와 팀플레이를 자연스럽게 유도하고 있다. 레벨 업을 빨리 하고 싶다면 길드 시스템을 활용한 팀플레이를 잘 활용해야 한다. 노바1492는 협동의 중요성과 길드를 강화하기 기술(Skill)을 모두 마스터할 수 없게 되어 있다. 최고 레벨에 도달하더라도 모든 기술을 익힐 수 없어 전투에서 로봇을 구성할 때 약점이 생기기 마련이다. 따라서 좀 더 강한 부대를 만들기 위해서는 자신의 부족한 점을 채워주는 다른 팀원들의 도움이 필요하다. 그리고 이번에 새롭게 추가된 옵저버 기능으로 다른 길드원의 경기를 인원 제한 없이 관람할 수 있게 되었다.









울티마 온라인: 로드 블랙쏜의 복수

글 | 원병우 기자 Hulkmania@powerzine.com

울티마 온라인: 로드 블랙쏜의 복수	
장르: 롤플레잉(온라인)	제작사: 오리진시스템
공식 홈페이지: http://www.kr.uo.com	
서비스일: 서비스 중	

토드 맥팔레인의 무시무시한 몬스터와 함께하는 울온

토드 맥팔레인의 상상력에서 튀어나온 괴물들

외국의 토이스토어에 한번쯤 가본 적이 있는 사람이라면 한 쪽 벽을 점령하다시피한 무시무시한 액션 피겨 캐릭터들의 대향연을 볼 수 있었을 것이다. 그리고 그 액션 피겨 캐릭터 중 하나를 집어들면 대부분 스폰 [Spawn]이라는 회사의 작품이라는 것도 알게 된다. 스폰은 토드 맥팔레인의 상상력의 집합체로서 만화와 영화로 시작했지만 지금은 독특한 캐릭터들로 더욱 인기를 끌고 있는 세계다. 왜 갑자기 스폰이야기를 꺼내냐 하면 이번에 출시된 울티마 온라인: 로드 블랙쏜의 복수(이하 블랙쏜의 복수)에 토드 맥팔레인이 만들어낸 몬스터가 대거 등장하기 때문이다. 약 30여종 이상의 새로운 생명체들이 UO의 세계에 등장하게 되는데 토드 맥팔레인은 블랙쏜의 복수에서 캐릭터를 창조해 내는 것에 그치지 않고 캐릭터들의 속성과 인공지능 그리고 전투시스템에도 많은 조언을 했다고 알려지고 있다. 아직 게임에 등장하지는 않았지만 맥팔레인이 만든 탈 수 있는 동물들도 곧 게임상에 등장, 게이머들은 새로운 탈 것을 타고 신나게 대륙을 누비고 다닐 수 있게 된다.



2D와 3D 모두 가능한 새로운 대륙

울티마 온라인은 3D와 2D가 공존하는 세계인데 블랙쏜의 복수가 나오기 전까지는 새로 나온 대륙 '일쉐나'에는 2D 사용자들이 들어갈 수 없었다. 하지만 블랙쏜의 복수를 설치하게 되면 브리타니아의 시민들 중 2D 세계에서만 플레이 했던 사용자들도 일쉐나 대륙에 들어갈 수 있다고 한다. 괴물들과 생물들 그리고 건물과 자연환경 등 모든 것이 2D 플레이어를 위해 새롭게 제작됐다. 따라서 시스템 사양의 문제나 개인의 기호때문에 2D로 울온을 플레이하는 사용자들도 아무런 문제없이 일쉐나 대륙을 탐험할 수 있게 되었다는 말이다. 또 이전 일쉐나 대륙에서 알려지지 않았던 새로운 부분이 열리게 되어 3D 사용자들도 다시 한번 일쉐나 대륙을 탐험하고 싶은 생각이 들게 된다. 또 플레이어는 괴물들과 싸우는 것 이외에도 새로운 30여가지의 아이템을 만들고 사용할 수 있게 되어 자신만의 독특한 아이템을 만들어 사용할 수 있는 길이 열리게 되었다.



독특한 미덕 시스템에 자신만의 MP3까지

아직 게임에는 적용되지 않았지만 울티마의 독특한 미덕 시스템이 블랙쏜의 복수에도 채택될 예정이라고 한다. 게이머는 브리타니아의 세계에서 게이머의 캐릭터 특징을 깊이 있게 변경할 수 있고 또 모든 미덕을 배우고 그것이 다른 캐릭터의 능력과 어떻게 조합을 이루는지를 배우게 된다. 미덕 시스템은 현재는 지원되지 않지만 앞으로 한달 정도면 전체 미덕 시스템이 울온의 세계에 합쳐지게 된다고 한다. 또 장대함과 아름다운 배경들을 뒷받침해줄 멋진 배경음악이 지원될 뿐만 아니라 게이머 자신이 좋아하는 MP3음을 게임에서 감상할 수도 있게 된다. 블랙쏜의 복수는 국내 팬들을 위해 아리랑, 발해, 백두 등 모든 국내서버가 운영되는데다가 100% 한글화로 누구라도 쉽게 게임을 접할수 있는 것도 장점이며 울온 초보자에게 좀 더 빠르게 플레이를 배울 수 있는 새로운 플레이어 트레이닝 퀘스트도 제공된다.









천상비
天上碑

글| 이덕규 기자 Gabriel@powerzine.com

천상비
장르: 롤플레잉(온라인)
제작사: 하이윈
공식 홈페이지: www.1003b.com
서비스 예정일: 베타테스트중

온라인 무림의 절대지존!!

무협RPG의 전성기를 연다

김용이나 와룡생 등 수많은 작가들이 쌓아올린 무협물은 이미 우리나라 사람들의 정서에 깊이 뿌리내려져 있다. 무협물이 시간을 초월해 사람들의 사랑을 받는 이유는 서양 판타지 이상의 심오한 세계관과, 한문문화권인 우리나라의 정서에 딱 맞아 떨어지기 때문이다. 따라서 무협을 소재로 한 소설, 만화, 게임들은 수없이 출시되어 왔고 그 인기는 지금도 식을 줄 모르고 있다. 이러한 무협바람은 온라인게임에서도 예외가 아닌데…. 그 중 가장 주목할 만한 것이 하이윈의 천상비이다.

철저한 고증을 통해 탄생했다

원래 천상비는 1998년 서비스된 머그게임 '무림크래프트'를 기반으로 제작됐다. 물론 게임의 배경이 되는 원나라 말기의 의복, 풍습, 사회상 등을 철저히 고증, 이를 바탕으로 게이머들에게 최대한 현실감을 선사해 준다. 판타지와 무협을 혼합한 국적 불명의 게임과는 달리 천상비는 철저한 고증을 바탕으로 게이머들에게 확실한 세계관을 제시한 것이다.

온라인게임할 시간이 없다고? 천만의 말씀!

최근 온라인게임들은 최대한 간략한 인터페이스를 지원하는 추세이다. 이러한 추세로 볼 때 천상비의 전체적인 시스템은 '편리함'이라는 단어로 표현할 수 있다. 복잡한 인터페이스나 쓸데없는 인벤토리창을 과감히 삭제, 최대한 간결한 게임성을 보여준다. 특히 온라인 게임에서 빠질 수 없는 몬스터 사냥 만큼은 그 어느 게임보다 간편하게 할 수 있다는 것이 장점. 예를 들어 몬스터에 커서를 대고 한 번 클릭해주면 해당 장소로 자동으로 이동하는 것은 물론, 그 몬스터가 죽을 때 까지 알아서 공격해 준다. 이러한 기능은 장시간 게임에 몰두할 시간이 없는 직장인이나 학생들에게는 상당히 반가운 시스템이다.



자동으로 능력치를 배분하는 RTG시스템

또한 천상비에서 주목할 만한 것은 RTG시스템이다. RTG시스템이란 특정 능력치를 포인트 형식으로 배분하는 것으로 게이머의 행동에 따라 시스템이 알아서 능력치를 배분해 준다. 따라서 일방적인 레벨노가다가 필요 없어졌다. 소유하고 있는 무기 또한 캐릭터의 능력치 향상에 상당한 영향을 끼친다. 즉 각 능력치마다 특정 무기 옵션을 요구하므로 어느 아이템을 장착하느냐에 따라 레벨 업 속도가 달라진다.

그 밖의 시스템

게임 상 뜻이 맞는 게이머들이 모여 자신들 만의 방파를 만들 수 있다. 방파는 다른 게임의 길드 개념과 같으며 방파의 세력이 커지면 그 안에서 개발이나 아이템 개조도 가능하다. 또한 타 방파와 전쟁을 할 수 있고, 그 승패에 따라 방파의 개발수치가 달라진다.

천상비에서는 이벤트(퀘스트)를 통해 기연 아이템(유니크 아이템)을 얻게 된다. 기연은 말 그대로 운이 좋아야만 얻을 수 있는 아이템으로서, 한 서버 내에 1개~3개씩만 얻을 수 있다. 기연 아이템은 자체적으로 엄청난 위력을 자랑할 뿐만 아니라 캐릭터의 능력치에도 상당한 영향을 준다. PK 시스템 또한 캐릭터가 PK를 당해 사망했을 때 능력치 감소나 아이템 분실은 없지만 복면인 시스템을 적용해 어느 정도 PK를 허용하고 있다. 복면인은 게이머들의 선택에 따라 될 수 있으며, 복면을 하고 PK를 하는 순간부터 현상범이 된다(복면은 한번 쓰면 죽을때 까지 벗지 못한다). 따라서 복면을 쓰고 마음대로 악한 일을 하고 다닐 수 있다(?).

아직 베타테스트 중인 천상비는 동시접속자 만 명 이상을 꾸준하게 확보하고 있다. 곧 상용화를 앞두고 버그패치와 시스템의 완벽한 구현, 성실한 운영 등 깔끔한 마무리 작업이 뒤따라 성공적인 상용화가 되길 바란다.



가격대 성능비 굿, 멀티미디어에도 신경 쓴

MSD ABIT Siluro 지포스 4 MX 440

제품구성 지포스 4 MX 440 그래픽카드 1개, 드라이버 설치, 유틸리티 CD 1개, 사용 설명서 1권, TV-OUT 케이블 1개, S-Video 케이블 1, Composite 케이블 1

구성책임| 원병우 기자 Hulkmania@powerzine.com

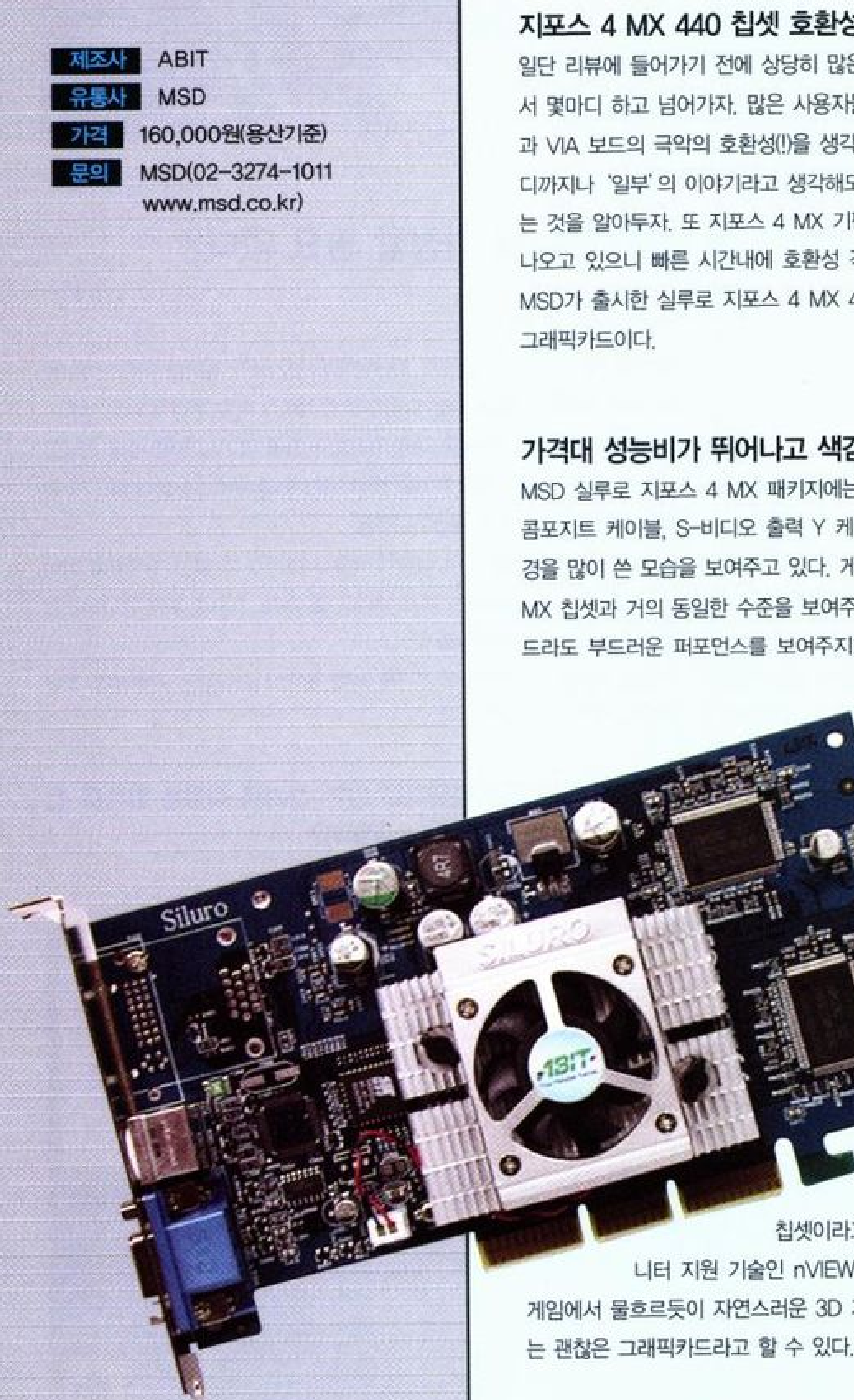
제조사	ABIT
유통사	MSD
가격	160,000원(용산기준)
문의	MSD(02-3274-1011 www.msd.co.kr)

지포스 4 MX 440 칩셋 호환성

일단 리뷰에 들어가기 전에 상당히 많은 오해를 불러일으키고 있는 지포스 4 MX 칩셋의 호환성에 대해서 몇마디 하고 넘어가자. 많은 사용자들이 지포스 4의 호환성이 안 좋다고 해서 마치 예전에 i740 칩셋과 VIA 보드의 극악의 호환성(!)을 생각하는 사람들이 많은 것 같은데 지포스 4 MX 칩셋의 호환성은 어디까지나 '일부'의 이야기라고 생각해도 되고 대부분의 시스템에서는 별다른 문제없이 잘 동작하고 있다는 것을 알아두자. 또 지포스 4 MX 기판에 납땜을 하는 간단한(?) 방법으로 호환성을 해결했다는 뉴스도 나오고 있으니 빠른 시간내에 호환성 걱정없이 지포스 4 MX 칩셋이 시장을 주름잡지 않을까 생각된다. MSD가 출시한 실루로 지포스 4 MX 440도 시장의 대세로 떠오르고 있는 지포스 4 MX 칩셋을 사용한 그래픽카드이다.

가격대 성능비가 뛰어나고 색감이 좋은 그래픽카드

MSD 실루로 지포스 4 MX 패키지에는 여타 지포스 4 그래픽카드 패키지와는 달리 TV-OUT 케이블과 콤포지트 케이블, S-비디오 출력 Y 케이블 등이 함께 제공되고 있어 다른 기기와의 확장성에 상당히 신경을 많이 쓴 모습을 보여주고 있다. 게임에서의 성능이나 여타 벤치마크 프로그램 성능은 다른 지포스 4 MX 칩셋과 거의 동일한 수준을 보여주지만(사실 CPU가 2GHz에 이르면 지포스 4 MX 계열의 그래픽카드라도 부드러운 퍼포먼스를 보여주지 않는 게임은 아직까지는 거의 없다고 본다) 요새는 그래픽카드의 3D 가속력이 하루가 다르게 발전하고 있어 3D 가속력보다는 다른 부가적인 성능이 선택의 요인이 되는 경우가 많다. 실루로 지포스 4 MX의 동영상 재생능력이나 2D 색감등은 이전에 엔비디아 칩셋과는 다르게 상당히 우수하다고 할 수 있겠다. 또 저가형 지포스 4 MX 그래픽카드들이 5ns의 메모리를 탑재하고 있는 것에 비해 실루로 지포스 4 MX는 4ns의 메모리를 장착해 오버클러킹에 의한 성능향상을 꾀할 수 있다는 것도 장점이다. 또 기판에 장착된 방열판에 많은 돌기가 나 있고 쿨러의 성능도 좋아 방열에도 많은 신경을 쓴 것을 알 수 있다.



지포스 시리즈 중에서 'MX' 표시가 붙은 것은 모두 가격대 성능비 위주의 중저가 보급형 모델이고 그중에서도 현재까지 가장 강력한 성능을 내주는 것이 바로 지포스 4 MX 칩셋이라고 할 수 있다. MSD의 실루로 지포스 4 MX는 엔비디아의 듀얼 모니터 지원 기술인 nVIEW 기술을 지원해 모니터와 TV를 동시에 볼 수 있다는 장점 이외에 게임에서 물흐르듯이 자연스러운 3D 가속성능에 동영상 재생 능력도 상당히 좋아져 구입에 거리낌이 없는 괜찮은 그래픽카드라고 할 수 있다.



Hulk's 하드웨어 호기심 천국

어, 정말 그런가? 알쏭달쏭 헷갈리는 하드웨어 상식

'하드웨어 호기심 천국' 코너는 하드웨어, 소프트웨어를 사용하면서 궁금했던 점, 많은 사람들이 잘못 알고 있던 하드웨어 상식, 사용자들의 주장이 서로 엇갈려 올바른 해답을 얻을 수 없는 주제들을 모아 확실하게 해결해주는 코너입니다. 여러분의 많은 참여 바랍니다.

글| 원병우 기자 Hulkmania@powerzine.com



하나 1. 모니터만 꺼놓으면 PC로 인한 전기세 걱정할 필요 없다?

"아이구 내가 못살아! 형규야!"

"네 엄마?"

"너 또 컴퓨터 전원 안 꺼놓고 학교 갔다 왔구나!"

"헉! 엄마 그게… "

"전기세는 무슨 땅에서 솟아나는 줄 아니? 허구헌날 이렇게 컴퓨터를 켜놓고 있으면 어떻게 해!"

"엄마… 그게… 제가요… 홈페이지도 운영해야 하고, FTP 서버도 돌려야 하고… 그러니까.. 컴퓨터를 그냥 켜놓은게 아니라 내가 자리에 없어도 계속 일을 시키고 있는 거란 말이에요"

"아이구 엄마는 무슨 말 하는 건지 모르겠지만 집에 오면 하루 종일 컴퓨터 앞에 붙어 앉아 불 켜놓고 있고 집에 없을 때는 쓰지도 않는 컴퓨터를 이렇게 하루종일 켜놓으면 전기료가 얼마나 나오는 줄 알어? 네가 전기세 낼래? 응?"

"엄마… 엄마가 그건 모르셔서 그런 거구요. 컴퓨터는 사실 전기 별로 안 먹어요"

"안먹긴 뭐가 안 먹어 인석아! 지난달에도 전기료가 얼마나 나왔는 줄 알아? 네가 컴퓨터 켜놓고 다닌 다음부터 전기료가 매달 두배씩 나오는데"

"아니에요. 컴퓨터는 전기를 다른 기기보다 조금 먹어서 한달 내내 켜놔도 얼마 안 나온다고요. 제일 전기를 많이 먹는게 모니터인데 모니터만 꺼 놓으면 형광등보다도 조금 나온다니까요"

"됐어. 너 앞으로 한번만 더 컴퓨터 켜놓고 나가면 네 방에 두꺼비집 하나 달아주고 네가 쓴 전기료는 네가 내라고 할 거야. 전기료 얼마 안나오는거는 네 용돈으로 해결해! 알겠지!"

"아참… 엄마는… 컴퓨터가 전기를 쓰면 얼마나 쓴다고… 기껏해야 한달에 2~3천원 나온다는데… "

모니터만 꺼놓으면 컴퓨터로 인한 전기세 걱정은 안해도 된다는 형규의 말. 과연 맞는 말일까?



Hulk's Advice

틀렸다. 일단 설명을 하기 전에 전기세 때문만이 아니라 컴퓨터를 하루 24시간, 한달 30일 내내 켜놓는 것은 그리 좋지 않은 습관이라는 것을 알아두자. 왜냐하면 컴퓨터는 수많은 회로와 칩으로 구성되어 있는데 회로와 칩에 가장 안 좋은 것이 바로 열이기 때문이다. 아무리 쿨링이 잘되어 있는 시스템이라도 기계를 식힐 수 있는 시간을 주자. 그리고 전기료 문제는 다음(Daum)의 하드웨어 카페(하드웨어 논하기)에 올라온 게시물을 퍼올리고 설명을 덧붙이도록 하자.

1. 모니터, 본체 사용전력 : 300W
2. 하루 PC 사용시간 : 24시간
3. 전력요금 : 주택용.

월간 사용 전력량은 300[W]×24[h]×30[일]=216[KWh]

전력요금을 계산하면
기본요금 : 1,500원
사용량요금 : 20,943.2원
1단계 : 50kWh X 34.5원 = 1,725원
2단계 : 50kWh X 81.7원 = 4,085원
3단계 : 100kWh X 122.9원 = 12,290원
4단계 : 16kWh X 177.7원 = 2,843.2원

전기요금 합계(원미만 4사 5입) : 1,500원 + 20,943.2원 = 22,443원
부가가치세(원미만 4사 5입) : [22,443원 − (22,443원 X 0.04591 / 1.04591)(10원미만절사)] X 0.1 = 2,146원
청구금액 (10원미만 절사) : 22,443원 + 2,146원 = 24,580원
하루 24시간 사용하면 24,580원 나옵니다.

필시 한국전력공사 직원이나 전력요금 검침원이 작성했으리라 생각되는(?) 이 계산에 보면 전력 요금은 누진세이기 때문에 많이 쓰면 많이 쓸수록 기하급수적으로 늘어나는 것을 볼 수 있다. 물론 300W의 파워를 쓰는 컴퓨터라고 할지라도 300W를 모두 쓰는 것은 아니지만 모니터를 포함하면 대충 비슷한 결과를 얻을 수 있을 수 있을 것이다. 겨우 2~3만원 정도? 라고 할지 모르겠지만 이것은 어디까지나 컴퓨터 사용에만 쓰는 전력이니 기타 가전기기를 썼을 때 누진되는 전기료는 절대 무시못할 액수다. 컴퓨터를 5분에 한번씩 껐다 켜는 것은 잘못이지만 몇시간 이상 안 쓸 때는 반드시 꺼두도록 하자.

두울 2. AMD CPU, A/S 때문에 용산에서 꺼린다는데?

- CPU를 업그레이드하러 용산에 나온 가브리엘 -

"아저씨. CPU하나 주세요"

"CPU 어떤 걸로 하시게요?"

"뭐 저 그런거 잘 몰라요. 좋은 놈으로 하나 주세요"

"CPU를 고르실 때는 메인보드도 같이 선택하셔야 하거든요. 경우에 따라서는 램도 같이 선택하셔야 하구요"

"네? 그거이 뭐 그리 복잡해요? 그냥 싸고 좋은거 주세요. 우리 회사 헐선배 말에 따르면 AMD의 애슬론하고 듀론 시리즈가 값도 싸고 성능도 좋다던데… 그거 지금 있어요?"

"애슬론이요? 있기는 하지만 요새 A/S 때문에 웬만해서는 손님들에게 애슬론 계열을 권해드리지 않거든요"

"그게 무슨 말씀이세요?"

"고장이 나면 A/S를 받기가 영 까다로와서요"

"아니 고장이 났는데 A/S를 안해주다니 요새도 그런 회사가 있나요. 그런데 CPU도 A/S 받을 일이 있나요?"

"그럼요. 다른 부품은 고장나면 고쳐서라도 쓰지만 CPU는 상태가 이상하면 교환말고는 다른 방법이 없거든요"

"에이, 아저씨도… 그럼 누가 그런 물건을 사요?"

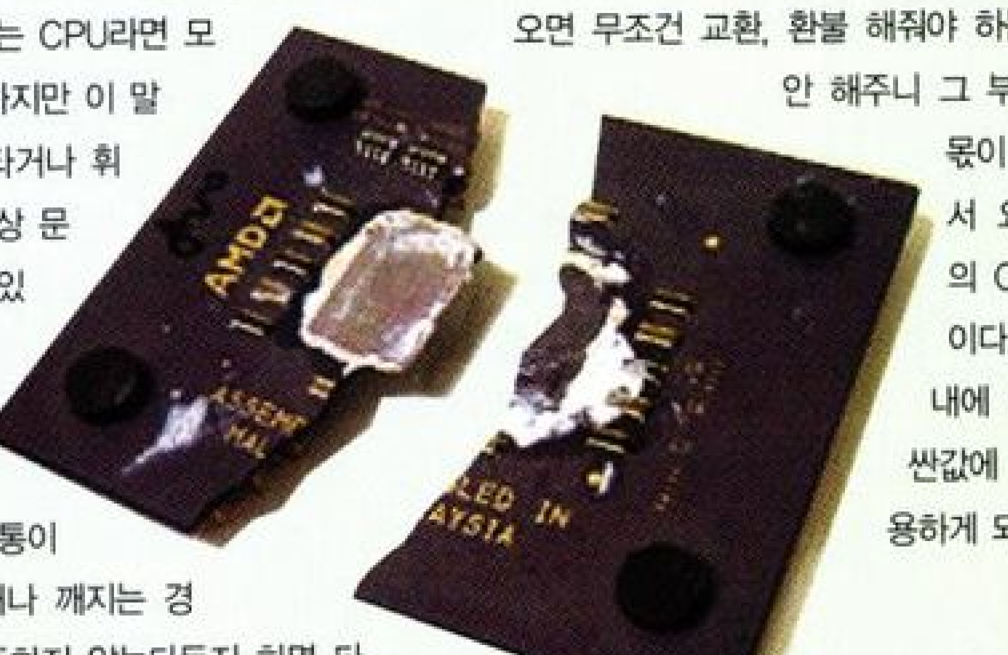
"그러게나 말입니다. 그래서 저희도 필요하다면 구해는 드리지만 A/S는 저희 책임이 아니고 바꿔드리지도 않거든요"

AMD의 CPU, A/S가 안되어 판매를 꺼린다는 매장 아저씨의 말. 사실일까?



Hulk's Advice

사실이다. AMD의 CPU가 인텔에 비해서 열이 더 난다는 것은 익히 알려진 사실. CPU코어에 향상된 열관리 코어를 넣었다고는 하지만 아직도 엄청난 발열을 자랑하는 것이 바로 AMD의 애슬론 시리즈다. 모 벤치마크 사이트에서 펜티엄 4와 애슬론 XP에서 퀘이크 실행중에 쿨러를 떼어내는 엽기적인 실험을 했었는데 펜티엄 4는 쿨러를 떼어내 CPU의 온도가 올라가자 시스템이 자동으로 멈춰버렸고 애슬론 XP는 CPU가 타버렸다. 현재 한국에 AMD CPU를 유통하는 회사의 공식 입장은 "외관상 문제가 없는 CPU라면 모두 교환해준다"라고 밝히고 있다. 하지만 이 말은 CPU의 코어가 깨지거나 불에 타거나 휘어지거나 핀이 부러지는 등의 외관상 문제가 없는 CPU의 교환은 해줄 수 있지만 CPU가 타거나 코어가 깨졌다면 사용자의 과실로 봐야 하며 그런 경우에는 교환해줄 수 없다는 것이다. 하지만 "CPU가 먹통이 되는 대부분의 이유는 코어가 타거나 깨지는 경우이고 CPU에 장착된 쿨러가 작동하지 않는다든지 하면 타버릴 가능성이 높은데 이걸 바꿔주지 않는다는 것은 말이 안된다"는 것이 사용자들의 입장. 현재까지는 양측의 입장이 팽팽하게 맞서는 가운데 AMD에서는 "그동안 A/S 의뢰가 들어온 모든 CPU를 교환해 주다보니 무리한 오버클러킹이나 사용자의명백한 과실로 인해 고장난 CPU도 교환해주었다. 앞으로는 A/S 규정을 엄격하게 적용할 것"이라며 외관에 이상이 있는 AMD CPU의 A/S가 없을 것임을 분명히 했다. 이렇게 되자 사용자와 AMD의 중간에 있는 용산 매장 직원들이 AMD의 CPU 판매를 꺼리게 된 것은 당연지사다. 고객이 사간 CPU는 영수증을 가져오면 무조건 교환, 환불 해줘야 하는데 AMD에서 교환을 안 해주니 그 부담은 고스란히 상가의 몫이 될 수밖에 없다. 따라서 요즘에 용산에서 AMD의 CPU 판매를 꺼리는 것이다. 아무쪼록 빠른 시간 내에 사태가 해결되어 다시 싼값에 성능 좋은 CPU를 사용하게 되었으면 하는 바람이다.





빛보다 빠른 3D 가속을 원한다면

스텀 리드텍 윈패스트 A250 TD 지포스 4 Ti 4400

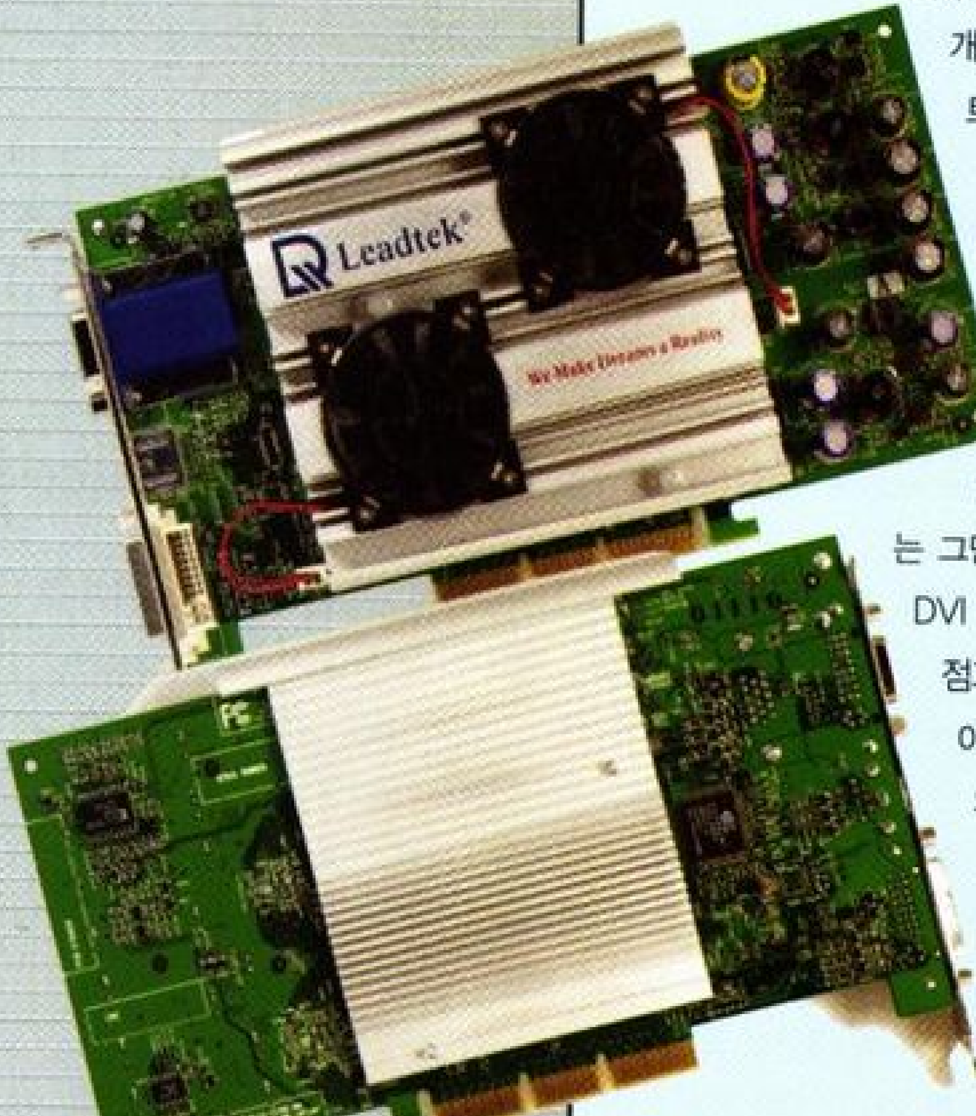
제품구성 지포스 4 Ti 4400 그래픽카드 1개, 드라이버 설치 & 유틸리티 CD 1개, 게임 CD 2개(Dronez & Gunlok), 사용 설명서 1권, 설치안내서 1권, AV 케이블 1, S-Video 케이블 1, S-Video AV 컨버트 케이블 1

구성책임| 원병우 기자 Hulkmania@powerzine.com

제조사 리드텍(Leadtek)
유통사 (주)스텀
가격 390,000원(용산기준)
문의 (주)스텀
(02-706-5465
www.stum.co.kr)

지포스 시리즈의 최고봉 지포스 4 Ti 4000 시리즈

화무십일홍이라는 속담을 비웃기라도 하듯 엔비디아의 기세는 꺾일 줄을 모르고 있다. 부두를 간단히 제압하고 권좌에 오른지 꽤 오랜 시간이 지났지만 아직까지도 이렇다할 경쟁자를 찾을 수 없는 형편이고 그래픽카드 시장통일을 향해 가고있다. 엔비디아의 지포스 칩셋이 최초의 'GPU'라는 이름을 붙이고 등장한 것이 엊그제 같은데 벌써 지포스 4 4000 시리즈가 시중에 속속 등장하고 있다. 게다가 지포스 4(NV25)를 이을 NV30 칩셋을 개발 중이라니 그래픽 칩셋의 속도에 못지않은 빠른 개발 라인업이라고 하지 않을 수 없다. (주)스텀이 수입판매하고 있는 리드텍 윈패스트 A250(이하 A250 TD)도 지금 현재 그래픽카드 시장에서 가장 빠른 지포스 4 Ti 4400시리즈 중 하나이다.



A250 TD는 그래픽카드라기 보다는 중장비(?)라고 착각할 만한 무식한(?) 모습을 하고 있는데 코어 칩셋와 메모리를 완벽하게 덮는 두툼한 알루미늄 방열판과 함께 특이하게 쿨러를 2개나 달고 있는 모습이다. 두툼한 방열판과 쿨러를 2개나 달고 있다는 말은 그만큼 열이 많이 발생한다는 이야기도 되지만 한편으로는 그만큼 효율적으로 열을 배출시켜 쿨링문제로 고생하는 일은 좀처럼 없을 듯하다. 또 DVI 포트를 내장해 LCD 모니터로 보다 선명하고 왜곡없는 색상을 보낼 수 있다는 장점과 TV-OUT까지 기본적으로 지원해 주변기기와의 확장에도 많은 신경을 쓴 모습이다. 번들 게임은 드론즈와 건락이 있는데 게임 자체는 별로지만(-_-;;) 그래픽카드의 성능을 보여주기에는 손색이 없으니 한번쯤 해보길 바란다.

괴물같은 성능, 가격이 문제

275MHz의 코어클럭과 550MHz의 메모리클럭(BGA타입의 3.6ns의 128MB DDR램을 쓴다)은 비록 현재 최강의 그래픽카드인 Ti 4600 보다는 떨어지는 모습이지만 실제로 게임을 돌려보거나 벤치마크 테스트를 해보면 Ti 4600과는 아주 근소한 차이를 보일 뿐이다. 엔비디아 지포스 칩셋들의 성능차이를 간단히 비교하기 위해 필자가 보유하고 있는 지포스 시리즈로 벤치마크 프로그램을 돌려보았다.

지포스 칩셋의 3D MARK 2001 SE 벤치마크 비교
1028×768×32×85Hz

테스트 환경
애슬론 XP 2000+/ 256MB DDR램/ 웨스턴 디지털 40MB HDD/ MSD SIS745XP 메인보드/ 윈도우ME/ 다이렉트X 8.1/ 디토네이터 27.70



왼쪽의 결과를 보면 물론 벤치마크 수치는 개인마다 다르고 단지 참고 비교자료일뿐 객관적인 성능을 100% 나타낸다고는 할 수 없지만 어쨌든 벤치마크 결과는 Ti 4400이 지금까지의 어떤 그래픽카드 보다도 월등한 성능을 나타내준다고 설명하고 있다. 퀘이크 3의 프레임테스트도 마찬가지다. 200 FPS에 근접하는 넘나드는 가속력에 (속도만 잘나오면 뭐하나 실력이 허접인데 -_-) 풀 옵션을 켜고 최대 해상도를 설정해도 전혀 끊김이 없는 모습을 보여주었다. 물론 Ti 4600이 있기는 하지만 현재 시중에 나와있는 그래픽카드 중에서 Ti 4400을 능가하는 거의 없다고 해도 과언이 아니다. 다만 게임을 즐기는 층에게는 약간 부담스러운 가격(거의 40만원이다)이 문제지만 거의 비슷한 성능의 지포스 4 Ti 4600이 60만원에 육박하는 것을 생각하면 그래도 싼 가격이라고 해야할지…